

Ressources pour enseigner le vocabulaire à l'école maternelle

L'acquisition du vocabulaire est un élément essentiel dans l'apprentissage de la langue.

L'école maternelle peut jouer un rôle déterminant dans cet apprentissage si :

- un enseignement structuré est proposé aux élèves ;
- des situations de communication permettent aux enfants de fréquenter, en compréhension, un vocabulaire riche et choisi en fonction de son intérêt pour la scolarité présente et à venir ;
- chaque élève est placé en situation de réutiliser lui-même ce vocabulaire dans des activités scolaires organisées et contrôlées.

En matière de lexique, l'école maternelle se fixe trois objectifs principaux :

- développer le capital lexical des élèves, en réception et en production, dans le langage en situation et dans le langage d'évocation hors contexte d'activité ;
- permettre aux enfants d'entrer progressivement dans le fonctionnement de la langue au niveau lexical ;
- développer la mémoire lexicale (celle des mots) et la mémoire sémantique (celle du sens des mots).

Les ressources proposées permettent de concevoir et de mettre en œuvre un enseignement plus efficace du vocabulaire et des pratiques langagières associées.

→ Ces documents seront complétés et enrichis au fil de l'année scolaire.

Références théoriques

Quel lexique aborder à l'école maternelle ?

Principes pédagogiques

Comment travailler le vocabulaire en maternelle ?

Quels sont les vecteurs de mobilisation du lexique ?

Séquences d'apprentissage

Comment construire une séquence d'apprentissage du vocabulaire ?

Quelle progressivité de la petite section à la grande section ?

Séquence pour la petite section

Séquence pour la moyenne section

Séquence pour la grande section

Activités de classe

Quelles situations langagières proposer aux élèves ?



éduscol

Prévention de l'illettrisme à l'école

Ressources pour enseigner le vocabulaire à l'école maternelle

Références théoriques
Quel lexique aborder à l'école
maternelle ?

septembre 2010

Références théoriques

Quel lexique aborder à l'école maternelle ?

Les Programmes 2008 ont posé le principe de **progressivité** de la petite à la grande section en partant du lexique qui correspond à l'univers de l'école pour aller vers des champs lexicaux représentant le monde moins familier puis vers des éléments plus abstraits. La progression s'organise aussi selon la nature du mot : les noms, les verbes, les adjectifs, les adverbes et mots grammaticaux.

PS	MS	GS
Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (noms et verbes en particulier ; quelques adjectifs en relation avec les couleurs, les formes et grandeurs) concernant :	Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (noms, verbes, adjectifs, adverbes, comparatifs) concernant :	Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (noms, verbes, adjectifs, adverbes, comparatifs), concernant :
■ les actes du quotidien (hygiène, habillage, collation, repas, repos) ; ■ les activités de la classe (locaux, matériel, matériaux, actions, productions) ; ■ ses relations avec les autres, les salutations (bonjour, au revoir), courtoisie (s'il vous plaît, merci).	■ les actes du quotidien, les activités scolaires, les relations avec les autres (salutations, courtoisie, excuses) ; ■ les récits personnels, le rappel des histoires entendues (caractérisation des personnages, localisation, enchaînement logique et chronologique).	■ les actes du quotidien et les relations avec les autres ; ■ les activités et savoirs scolaires et en particulier l'univers de l'écrit ; ■ les récits personnels et le rappel des histoires entendues (caractérisation des personnages, relations entre eux, enchaînement logique et chronologique, relations spatiales) ; ■ l'expression des sentiments ou émotions ressentis personnellement, ou prêtés aux autres et aux personnages d'histoires connues.

Dans cette progressivité, le **choix des corpus de mots à étudier** se fait selon différentes entrées possibles, thématiques et transversales de la PS à la GS, en lien constant avec le domaine de la « Découverte du monde », ses dimensions cognitive, sensorielle et affective qui se conjuguent pour permettre aux enfants de se représenter les objets du monde et de « mettre en mots » ses connaissances, expériences et sensations. La consultation des listes de fréquence permet aussi de cibler le lexique abordé.

Des entrées transversales de la PS à la GS

- **Vocabulaire de proximité** avec des noms, des verbes, des adjectifs pour : désigner les objets et les lieux, décrire leurs propriétés, caractériser des actions.
- **Vocabulaire lié à la découverte du monde** en lien avec des thèmes d'études ou des projets d'expérimentation.
- **Vocabulaire issu de la littérature enfantine** : registre soutenu et expressions.
- **Vocabulaire lié à des actions particulières** : motricité, règles de jeu, consignes scolaires.

Des entrées thématiques récurrentes de la PS à la GS

PS : seuil de 750 mots noms, verbes et adjectifs	MS : 1500 mots noms, verbes et adjectifs	GS : 2500 mots noms, verbes et adjectifs
■ La classe ■ Les activités scolaires ■ Les objets et les actes du quotidien ■ Les autres : relations, salutations... ■ Les différents lieux de l'école ■ Les coins jeux ■ La cuisine et la nourriture ■ Les animaux ■ Les fêtes ■ L'enfant et la famille ■ La santé, l'hygiène ■ Le quartier, le village, la ville ■ Les sorties (la piscine, la mer, la forêt, le zoo, les transports, les métiers...) ■ Les mots du temps et de l'espace		



éduscol

Prévention de l'illettrisme à l'école

Ressources pour enseigner le vocabulaire à l'école maternelle

Principes pédagogiques
Comment travailler le vocabulaire en
maternelle ?

septembre 2010

Principes pédagogiques

Comment travailler le vocabulaire en maternelle ?

Principes généraux

Pour **garantir un apprentissage efficace du vocabulaire**, il ne suffit pas d'exposer les élèves à des mots nouveaux dans des situations d'écoute et de réception aussi régulières et variées soient-elles.

- Le langage doit être le **pivot de tout apprentissage** : toute séance, quelque soit le domaine, devrait avoir **2 objectifs langagiers**, un d'ordre lexical, un autre plus pragmatique ou syntaxique. Dans ce cadre, la familiarisation avec l'univers de l'écrit se doit d'être mesurée, progressive et articulée autour de quelques axes principaux :
 - Développer les références patrimoniales et culturelles par l'accès au livre et à la littérature de jeunesse. Lire et faire comprendre des histoires à partir d'échanges structurés.
 - Produire des phrases et des textes destinés à être lus et rédigés en dictée à l'adulte.
 - Construire la notion de stabilité de l'écrit et comprendre la correspondance entre l'oral et l'écrit.
 - Etudier le code alphabétique et développer la conscience phonologique (dans la limite des programmes de l'école maternelle).
- La **réception précède la production**, la compréhension du vocabulaire passif précède et excède la production du vocabulaire actif d'où une progression logique d'activités avec des phases de repérage, découverte et réemploi des mêmes mots dans des situations langagières qui concernent et mettent en jeu **3 types de langage** :
 - Le langage oral en situation, celui des échanges spontanés qui accompagnent l'action, le jeu, la vie quotidienne dans sa diversité. Certains enfants parmi les plus jeunes ont besoin de consolider ou même de construire ces interactions langagières de base qui leur font défaut dans leur milieu familial.
 - Le langage oral hors situation, langage d'évocation qui se rapproche d'un oral scriptural c'est-à-dire d'une première « mise en récit de l'action » à distance, en décalé, avec reconstruction et mise en forme. L'école maternelle a pour objectif la maîtrise par tous les élèves de ce langage et c'est à ce niveau que se pose la problématique du vocabulaire qui garantit le capital mot nécessaire.
 - Le langage écrit proprement dit qui, à l'école maternelle, passe par les procédures de dictée à l'adulte et une première étude de la langue. L'objectif de l'école maternelle est que tous les élèves comprennent un texte écrit lorsqu'il leur est lu et sachent produire oralement un discours caractéristique de l'écrit. A ce niveau, un travail précoce et systématique sur le code est inutile, voire néfaste s'il est conduit au dépens d'une maîtrise assurée de l'oral par tous les élèves.
- Il est indispensable que les élèves confrontés à un corpus de mots donnés puissent les réutiliser dans des situations de **productions langagières diverses**, en rapport avec des **contextes multiples** et par le biais de **supports variés**. Il s'agit de dépasser et de résoudre la double perspective de l'enseignement du vocabulaire : « enseigner ce que veulent dire les mots » et « enseigner comment on se sert des mots ». En effet se servir des mots c'est explorer leurs possibilités sémantiques dans une **constellation de sens** définis par des contextes d'utilisation différents ; se servir des mots c'est connaître aussi leur **fonctionnement syntaxique** et leurs modes d'usage selon le **registre de langue** adopté.

- Il est nécessaire que chaque élève puisse prendre la parole, être entendu et guidé par un enseignant qui possède et met en œuvre un « **parler professionnel** » modélisant : une parole modulée au débit ralenti avec une articulation marquée, des phrases courtes énoncées sans interruption en détachant les constituants grammaticaux pour favoriser la prise de repères syntaxiques, des modes de questionnement ouverts qui induisent des réponses avec phrases complexes, un réseau de reprises et de reformulations, écho correctif des propos enfantins, pour enrichir, préciser, dire autrement, mettre en relief le lexique ou certaines tournures, fixer des références par la remémorisation.
- Il est important de construire des **dispositifs pédagogiques** et des **modes de groupement des élèves** qui rendent opérationnel et efficace cet étayage de la parole du maître. Pour parler et faire parler tous les enfants, et surtout les « petits parleurs », le groupe de 5 ou 6 élèves est souvent le plus efficace, les groupes hétérogènes qui favorisent l'imitation et l'émulation sont par ailleurs propices aux interactions langagières. Le grand groupe présente un intérêt autre, pour les situations de réception et d'écoute, avec les dimensions de socialisation et de partage d'une culture commune dont la langue est le premier vecteur.
- L'élaboration de séquences pédagogiques autour de corpus de mots donnés doit s'inscrire dans une **programmation** à plus long terme avec une concertation au sein du cycle pour assurer une cohérence et une continuité longitudinale sur plusieurs niveaux : celui du lexique, celui des albums de littérature jeunesse, celui d'une typologie de situations langagières et enfin le niveau du travail sur le matériau de la langue (code alphabétique et phonologie). Dans cette continuité, l'enseignement n'est pas linéaire et continu mais prévoit des retours en arrière réguliers et mesurés, des activités de réemplois pour un rebrassage et une remobilisation jusqu'à la stabilisation des connaissances et capacités lexicales et langagières.
- Cette progression en « spirale » au cours des 3 années de maternelle doit aussi s'organiser, sur un axe vertical, selon **deux modalités pédagogiques** qui doivent s'articuler et s'équilibrer :
 - Un enseignement en continu avec un ancrage dans les situations globales liées à la vie de la classe ou d'autres davantage conçues comme des dispositifs particuliers orientés par des objectifs plus ciblés ;
 - Des séances spécifiques de travail systématique sur la langue : catégorisation (attributs), acquisition d'outils et de méthodes pour étudier des caractéristiques sémantiques et formelles des mots (contraires/synonymes, dérivations, famille morphologique, définition et polysémie).

10 Principes opérationnels

1	Vers un apprentissage explicite : l'entrée à l'école implique un changement important dans le système de communication : passage du langage de connivence dans le cercle familial au langage explicite ; il ne s'agit plus de participer à des dialogues spontanés, d'échanger au cours d'expériences partagées mais d'apprendre à verbaliser sous une forme acceptable (schéma du récit, lexique, syntaxe) et avec une mise à distance de l'action ; le langage se rapproche alors de la mise en récit, il s'apparente à un « oral scriptural » qui emprunte déjà certains aspects du langage écrit.
2	Le guidage verbal de l'enseignant joue un rôle prépondérant pour accompagner et étayer la production langagière des élèves : proposer et solliciter des verbalisations nombreuses pour commenter et « mettre en mots » l'activité, mettre en œuvre diverses compétences langagières (converser, questionner, répondre, prescrire, décrire, raconter, exposer, justifier, expliciter ...), construire des opérations cognitives (comparer, catégoriser, associer, inférer, mémoriser ...).
3	Le langage du maître est, dans toutes les circonstances, une parole de référence modélisante : éloignée de toute approximation, utilisant des structures(syntaxe, lexique, tournures...) et un registre de langue choisis, c'est ce modèle linguistique qui permet de construire et d'enrichir les capacités des élèves.
4	Un enseignement individualisé : une évaluation en début et en fin de séquence permet de mesurer les écarts et les progrès réalisés par les élèves. La construction de grilles d'observation des productions langagières (lexique, syntaxe) sur des objectifs ciblés de séance est un outil efficace pour suivre l'évolution des élèves et organiser la répartition des enfants dans les groupes de langage en classe.
5	Le mode de groupement des élèves est un paramètre essentiel du dispositif pédagogique : grand groupe pour l'écoute, la compréhension en réception, les échanges conversationnels, la mémorisation /restitution ; petits groupes pour la production langagière, les activités de structuration et d'analyse de la langue, l'aide et la remédiation, le développement du tutorat langagier entre pairs. Chez les plus jeunes, les relations et échanges individuels avec le maître sont essentiels.
6	Un travail inscrit dans un projet contextualisé de classe ou d'école : intégrer le travail sur le lexique des contes après avoir lu et étudié en classe différentes versions, intégrer le travail sur le lexique des animaux après une visite au zoo, ou le lexique des fruits après un travail sur le goûter...Apprendre et comprendre des mots nouveaux c'est construire du sens en lien avec une expérience vécue ou une réalité sensible.

- | | |
|----|---|
| 7 | Des directions multiples : une rencontre unique avec le mot ni une simple évocation ne suffisent à intégrer un mot nouveau. Il faut donc aborder le vocabulaire en croisant plusieurs types de situations d'apprentissage : apprendre du vocabulaire à travers la construction de la connaissance dans tous les domaines et en particulier celui de la Découverte du monde ; à travers les échanges langagiers entre pairs et avec l'enseignant dans le quotidien de l'école comme dans les activités scolaires ; en travaillant la littérature et les textes du patrimoine. activités d'écoute, de découverte et d'observation. |
| 8 | Elaborer une vraie démarche d'apprentissage pour amener l'enfant à passer d'un vocabulaire passif (réception /compréhension) à un vocabulaire actif (production) en donnant du sens à l'activité langagière c'est respecter cette trame logique de séquence pédagogique qui fait alterner activités d'écoute, de découverte et d'observation, activités de mobilisation du vocabulaire dans des contextes variés, activités de structuration du lexique, activités d'expression à but communicatif, activités de mémorisation et d'évaluation, activités d'élaboration de traces et d'archivage.. |
| 9 | <p>Le langage comme objet d'étude : apprendre des mots c'est aussi apprendre à jouer avec le langage, à développer des attitudes réflexives et d'observation fine sur le matériau que constitue la langue.</p> <p>Les comptines, chansons et autres textes du patrimoine permettent la découverte et la mémorisation de structures lexicales et syntaxiques, la sensibilisation aux caractéristiques sonores et alphabétiques des mots ; L'entrée progressive dans le code initie à l'analyse des composants linguistiques ; Comprendre le fonctionnement du langage c'est élaborer des outils de pensée qui servent à tous les apprentissages.</p> |
| 10 | <p>Entraîner à la catégorisation ; il existe une relation étroite entre l'étendue du répertoire lexical et la compétence à catégoriser : plus le système conceptuel est riche et plus il est facile d'activer en mémoire les objets et les mots correspondants.</p> <p>Apprendre des mots ce n'est pas seulement apprendre des mots isolés, c'est les faire entrer dans des collections et des catégories reliées entre elles dans un réseau complexe de significations. Apprendre un mot nouveau suppose de réorganiser les savoirs précédents ; c'est aussi comprendre que le mot peut appartenir à différentes catégories conceptuelles et désigner des réalités différentes ou avoir plusieurs représentations. Travailler le lexique c'est organiser et planifier cet apprentissage systématique et spécifique pour acquérir des capacités cognitives et des outils méthodologiques.</p> |



éduscol

Prévention de l'illettrisme à l'école

Ressources pour enseigner le vocabulaire à l'école maternelle

Principes pédagogiques
Quels sont les vecteurs de mobilisation du
lexique?

septembre 2010

Principes pédagogiques

Quels sont les vecteurs de mobilisation du lexique ?

Langage en situation, oral spontané, accompagnement de l'action

Langage hors contexte vers un oral scriptural

Vers le langage écrit

- **Les situations elles-mêmes** qui mobilisent un lexique particulier : coins-jeux, rituels, motricité, activités et fabrications, vie de classe, spectacles, projets...
- **Les jeux** : l'ancrage de l'apprentissage dans une situation vécue (manipulations, aspect ludique et thématique...) assure une acquisition plus sûre du sens des mots. Ce qui signifie que les jeux proposés doivent être le plus possible en rapport avec une situation abordée dans la vie de classe. Il serait inefficace de « parachuter » des jeux de structuration d'un vocabulaire complètement étranger à l'expérience des enfants).
 - *Jeu de Kim avec objets réels puis images et photos.*
 - *Jeu de 7 familles, jeu d'appariement du commerce ou fabriqués en classe*
 - *Jeu de l'objet mystère, jeu de devinettes et questionnement avec des variantes verbales ou sensorielles*
 - *Jeu de loto fabriqué avec des photos liées à un vécu de classe*
 - *Jeux de catégorisation : associations par critères communs, par identiques, contraires, similitude morphologiques des mots, exclusion d'intrus.*
 - *Jeux de mime et mise en scène avec ou sans marionnettes.*
- **Les activités de rappel à partir de supports divers** : photos, dessins, vidéos, diaporamas, enregistrements sonores, récits et compte rendus... A partir des réactions spontanées des enfants on établit des échos, des reformulations de leurs tentatives, un peu au-delà de leurs capacités syntaxiques et lexicales du moment ; on construit dans l'interaction un langage qui constitue une première mise à distance de l'action pour entrer dans la mise en récit et la représentation.
- **Les imagiers** et autres représentations graphiques ou photographiques pour constituer des séries d'objets ou d'images par entrée thématique. Utiliser des imagiers du commerce mais aussi fabriqués en classe à partir de références communes concrètes.
Il n'y a pas une seule représentation d'un mot : il faut proposer aux élèves de nombreux imagiers avec des représentations différentes pour qu'ils puissent structurer le concept de mot et mettre en réseau des connaissances qui participent à sa définition. Comprendre qu'un mot recouvre en fait de multiples réalités à première vue fort différentes c'est utiliser le langage comme un outil de pensée et d'abstraction. Ces imagiers et divers affichages dans le coin lecture et dans la classe archivent et structurent le vocabulaire.
- **La littérature jeunesse** : les albums lus ou racontés en classe, les contes, les comptines, les chansons, la poésie... L'écoute des textes et les échanges de compréhension correspondants sont un vecteur primordial d'accès au langage écrit. Le livre est aussi un support de langage oral autour de l'illustration, de la compréhension du vocabulaire, mais aussi de la situation...des personnages. C'est un support pour décrire et formuler un point de vue.



éduscol

Prévention de l'illettrisme à l'école

Ressources pour enseigner le vocabulaire à l'école maternelle

Séquences d'apprentissage
Comment construire une séquence
d'apprentissage du vocabulaire ?

septembre 2010

Séquences d'apprentissage

Comment construire une
séquence d'apprentissage en
vocabulaire ?

Garantir un apprentissage efficace du vocabulaire, c'est prendre en compte les principes précédents (voir « Principes pédagogiques – Comment travailler le vocabulaire en maternelle » page 3), pour élaborer un ensemble cohérent de séances, organisées dans une séquence progressive et structurée selon la trame suivante.

Construire une séquence d'apprentissage à partir d'un corpus de mots donné	
Choix d'un corpus de mots à travailler Comment élaborer une liste de mots selon les niveaux ?	
Compréhension en réception	Situation d'observation, découverte et prise de conscience Entrées par : - l'album - l'image - les TICE - l'action et/ou le jeu Modalités et stratégies de mise en œuvre - en grand groupe - en petit groupe de langage
Compréhension en production <i>Vocabulaire actif</i>	Structuration du lexique, mobilisation en contexte Réutilisation et remise en jeu du vocabulaire dans des contextes et des situations de productions langagières diversifiées : - les coins jeux : le langage d'accompagnement de l'action - les jeux de société, les jeux à fabriquer - les consignes pour faire agir l'autre - jeux de portraits, devinettes, intrus, « Qui est-ce ? »... - rappel d'activités avec/sans support d'images - création d'histoires et jeux poétiques - productions d'écrits en dictée à l'adulte - le langage pour expliquer et décrire « le monde » - représenter et dessiner, expliquer et raconter son dessin. - jeux de mime et mise en scène Modalités et stratégies de mise en œuvre - groupe restreint de langage
Évaluation des acquis et mémorisation - situations d'évaluation - archivage des mots appris - mémorisation et situations de réemploi.	

Choisir un corpus de mots à travailler

Un thème transversal à la maternelle avec un vocabulaire de proximité : l'habillement.

Le choix d'un corpus de mots est indispensable pour que l'enseignant puisse organiser des séances progressives allant de la découverte du sens des mots à leur réemploi. Il se fait à partir de listes de fréquence avec une progressivité de la PS à la GS pour permettre l'enrichissement du bagage lexical par des ajouts et des complexifications successives. Les choix proposés sont réalisés à partir d'une liste de fréquence pour un usage courant. Il peut être augmenté, voire modifié en fonction de la situation particulière de chaque classe, des projets, du moment de l'année... Il faut cependant veiller à choisir systématiquement des noms, des verbes et des adjectifs. Cela garantit, d'une part un travail structurant sur le lexique (chaussette, chaussure, déchausser... bouton, boutonner...) mais aussi la possibilité pour l'enfant de réemployer les mots.

PS		
noms	verbes	adjectifs
vêtement	s'habiller/se	chaud
manteau,	déshabiller	froid
blouson	mettre	doux
gilet	enfiler	long
pantalon	boutonner	court
jupe	enlever	large
robe	accrocher	petit
chemise	serrer	grand
tee-shirt	fermer	joli
chaussette	faire/défaire	
chaussure	attacher	
gant	faire les lacets	
poche		
manche		
capuche		
bouton		
lacet		
tissu		

MS		
noms	verbes	adjectifs
habit	essayer	étroit
affaire	lacer	taché
veste	déboutonner	multicolore
anorak	se changer	coloré
tricot	se couvrir	uni
pull-over		rayé
jean		coquet
collant		les couleurs
pyjama		neuf
paire		usé
chausson		clair
botte		foncé
sandale		
moufle		
bonnet		
écharpe		
cagoule		
ceinture		
bretelle		

GS		
noms	verbes	adjectifs
costume	suspendre	soyeux
uniforme	se chausser	rugueux
fermeture	se déchausser	lisse
cape		raide
imperméable		léger
poncho		épais
ciré		lustré
vareuse		élégant
doudoune		chic
caban		habillé
fourrure		imperméable
talon		transparent
sabot		fluide
linge		cintré
chemisier		ample
maillot		ceinturé
cravate		
foulard		
chapeau		
casquette		
toile, cuir, soie		

Situation d'observation, découverte et prise de conscience

Choix des entrées et des supports

Le **vocabulaire passif** (ensemble des mots que l'on connaît, reconnaît, lorsqu'on les entend prononcer ou qu'on les lit) peut être introduit dans diverses situations d'apprentissage qui placent l'élève en position d'écoute et de réception.

Entrée par une lecture d'album choisi en fonction du lexique qu'il permet d'aborder

Il s'agit de lire une histoire, de présenter un documentaire qui mette en jeu le vocabulaire ciblé dans le corpus de mots sélectionné. L'activité des élèves est par ailleurs sollicitée pour nommer et désigner, redire les mots, les expliquer, échanger dans le groupe à propos, pour partager des définitions et les ajuster.

On peut facilement créer un réseau de lecture à partir d'une recherche par thème (en utilisant, par exemple, ricochet-jeunes.org, ici sur les vêtements).



Entrée par l'image

Il s'agit d'utiliser des images qui induisent une lecture et des échanges verbaux étayés par le maître de manière à activer le vocabulaire concerné. On peut organiser ces séances avec des supports divers :

- cartes images de jeux divers (loto, Memory, Catégo...) ;
- photographies produites en classe ;
- affiches scolaires ou documentaires ;
- supports publicitaires ;
- imagiers ;
- reproductions d'œuvres d'art.

Les élèves identifient, désignent, nomment, expliquent, échangent.

Le maître apporte les mots précis, les fait répéter et reprendre par les élèves.

Entrée par les technologies de l'information et de la communication

Il s'agit d'utiliser un média familier des enfants pour montrer des vêtements ou illustrer une séance d'habillage de manière à mobiliser le vocabulaire choisi :

- un diaporama construit à partir de photos prises en classe : des vêtements, des gestes pour s'habiller ;

- des images séquentielles montrant une suite logique d'actions (enfiler chaque manche, remonter la fermeture éclair, boutonner, mettre la capuche) ;
- une vidéo produite en classe : on filme des enfants en train d'enfiler leur manteau, de se chauffer, de mettre leur bonnet...

Les images sont familières, proches du vécu des enfants, le maître apporte « les mots pour le dire » avec un langage d'accompagnement qui constitue un commentaire de l'action, une explicitation de ce qui est représenté, une construction de la référence. Les élèves regardent, écoutent, identifient, reconnaissent les actes, les objets et repèrent les mots de vocabulaire.

Entrée par l'action ou le jeu

L'enseignant parle pour faire agir, ou pour faire jouer. La parole du maître est un langage d'accompagnement de l'action en situation. Elle utilise le vocabulaire choisi en contexte.

- Rangement des vêtements dans le couloir : l'enseignant donne des consignes d'action qui permettent de faire comprendre le plus de mots possible et d'agir en conséquence.
- Dans la salle de motricité, le « grand déballage » avec des vêtements en désordre à classer et à ranger dans des espaces regroupant les objets par catégorie identique.
- Jeu de « Jacques a dit » : l'enfant écoute, comprend et agit en fonction.
- Jeu du « trésor caché » ou du portrait : le maître parle, explique, décrit, les enfants écoutent, questionnent, devinent, nomment.

Les modalités et stratégies de mise en œuvre

Le vocabulaire passif concerne un ensemble de mots identifiés et compris tandis que le **vocabulaire actif** suppose la capacité à employer des mots à bon escient dans un contexte donné.

La première phase de la séquence, de découverte et de compréhension, avec des entrées multiples et à partir de supports diversifiés, autorise donc des modalités d'organisation de la classe et d'intervention du maître **avec le grand groupe comme dans un groupe restreint**.

Avec le grand groupe

En fonction du support choisi (album, images, affiches, diaporama, vidéo...) on réunit les élèves dans le coin regroupement, dans la salle de motricité, dans la salle informatique devant écran... Avec une classe entière et plus les enfants sont jeunes, plus l'enseignant doit structurer la séance et garantir de bonnes conditions d'écoute et de prise de parole.

Des **stratégies et des gestes professionnels** sont à construire :

- aménager l'espace du coin regroupement (et tout autre espace de travail choisi) pour permettre l'installation calme et la concentration des élèves ;
- construire et rappeler régulièrement les règles d'écoute, d'attention et de prise de parole dans le grand groupe pour garantir la communication et les interactions entre pairs ;
- réfléchir à la place, à la gestuelle et à la posture de l'enseignant lui assurant le contrôle du groupe en même temps qu'un usage efficace des outils et supports de la séance ;
- prendre conscience de sa voix et d'un usage modulé et pertinent pour capter l'attention, focaliser les élèves sur certains caractères importants de la langue, gérer la dynamique de la séance sans monopoliser la parole ;

- savoir adapter le niveau de langue et le volume des interventions du maître, utiliser le silence et faire des pauses pour relayer la parole aux élèves. Le langage clair et accessible se doit aussi d'être modélisant avec une mise en relief des structures syntaxiques des phrases et de la précision du lexique ;
- savoir interroger pour susciter des réponses multiples, poser des questions ouvertes plutôt que fermées, solliciter la curiosité des élèves, orienter la réflexion et le questionnement, stimuler l'imagination et les attitudes de recherche active ;
- faire un usage approprié des relances, des reformulations pour enrichir, répéter, transposer les mots dans un autre contexte, faire des analogies ou des oppositions pour éclaircir le sens, proposer des associations imagées, des reprises sonores et expressives ;
- savoir utiliser l'album, la reproduction d'art, l'affiche, les outils des TICE comme des supports inducteurs d'acquisitions lexicales.

Avec un petit groupe d'élèves (5/6)

Cette première phase de découverte lexicale **peut aussi se réaliser en petit groupe** :

- **Lorsque** le groupe classe comporte des niveaux de compétences très hétérogènes, que certains enfants ont un « capital mot » particulièrement faible et que la situation initiale en grand groupe risque de les placer en position de « ne rien dire » sans que l'enseignant puisse mesurer leur degré de compréhension du vocabulaire passif, on peut organiser, notamment par l'aide personnalisée, un atelier de langage préalable pour introduire le corpus ciblé en utilisant les mêmes possibilités d'entrées et des stratégies de mise en œuvre identiques. L'enseignant est encore plus disponible, sa parole davantage partagée et les interactions entre élèves multipliées. La relation duelle et les échanges individuels sont bénéfiques pour les enfants les plus fragiles. Le maître peut évaluer précisément quel est le corpus de mots compris par chacun et augmenter le corpus avant de reformer le groupe classe avec moins de différences entre les élèves.
- **Lorsque** l'hétérogénéité des élèves apporte une dynamique d'imitation et de tutorat langagier entre pairs. On peut, par exemple, composer des groupes de PS/MS/GS.
- **Lorsque** le regroupement de la classe entière pose des problèmes de gestion de groupe à l'enseignant, parfois en début d'année lorsque les règles de fonctionnement ne sont pas encore opérationnelles.

Structuration du lexique, mobilisation en contexte

Choix des contextes et situations

Cette phase de travail a pour objectif de **passer du vocabulaire passif au vocabulaire actif**, d'une compréhension en réception à une production orale qui s'inscrit dans une activité langagière déterminée et porteuse de sens.

Des situations nombreuses et diversifiées permettent à l'élève de **réutiliser le vocabulaire dans la syntaxe de l'oral**.

L'accent est mis sur la **production langagière de l'enfant**, le dispositif pédagogique et les consignes doivent assurer une **participation active de tous les élèves**. L'enseignant doit se mettre à distance, tout faire pour faire parler les élèves à sa place.

Il est important de proposer plusieurs situations de réinvestissement pour permettre une réelle **appropriation du vocabulaire**.

 Dans le **coin poupées** : à partir d'une collection de vêtements correspondant le plus possible au corpus de mots ciblé. On organise une « course à l'habillage ». On répartit les élèves en 2 groupes dont on intervertira les rôles (3 distributeurs et 3 habilleurs). Pour habiller son poupon l'enfant doit demander la pièce d'habillage au « magasin » en la nommant précisément et sans désignation du doigt. Le temps est limité et le gagnant est celui qui a le mieux habillé son poupon dans ce délai.

 **Les jeux de société, les jeux à fabriquer** : selon le corpus de mots initial, on trouve des jeux de société avec des images correspondantes mais on peut aussi très facilement fabriquer des jeux de cartes en utilisant l'appareil photo numérique et l'ordinateur. Par exemple, on photographie des vêtements des élèves pour couvrir le corpus des substantifs. On imprime et on plastifie les images pour en faire des cartes de jeu. On peut les imprimer en double pour un jeu d'appariement ou couper chaque carte en 2 pour un jeu de reconstitution. Les enfants en petit groupe (5/6) jouent à la demande : « *Je voudrais le manteau bleu* ». D'autres règles peuvent être ajoutées et complexifiées de la PS à la GS.

 **Les consignes pour faire agir** : il s'agit de travailler le corpus des noms et des verbes. Dans le couloir, avec une collection de vêtements et d'accessoires. Un enfant donne des consignes d'habillage, les autres agissent en fonction. Le but du jeu est de faire s'habiller ses camarades en leur disant quoi mettre et quoi faire. A la fin du temps imparti, il est judicieux de photographier le groupe des enfants ainsi vêtus, l'image servira de support de langage avec le reste de la classe pour rappeler et raconter ce qui a été fait. C'est un moyen de passer du langage en situation au langage d'évocation qui va réactiver le même vocabulaire. (« Mets le bonnet rouge/ Il a mis le bonnet rouge »)

 **Jeux de portraits, devinettes, intrus, « Qui est-ce ? »** : On joue avec de vrais vêtements ou on utilise des images substituts. Le maître parle, décrit sans nommer, caractérise et catégorise pour permettre d'identifier ; l'enfant qui a deviné donne le mot exact. Une fois le fonctionnement compris et entraîné, ce sont les élèves qui prennent la parole et deviennent « maître du jeu ». On peut aussi jouer à l'aveugle, les yeux bandés, en touchant, l'élève doit identifier le vêtement et le nommer.

 **Rappel d'activités avec ou sans support d'images** : l'utilisation de l'appareil photo numérique au cours de nombreuses séances permet de garder des traces de ce qui a été fait et fournit des images reliées à un vécu commun des élèves qui peuvent ensuite servir de support en grand ou petit groupe pour réactiver le vocabulaire en évoquant, expliquant, racontant la situation.

 **Création d'histoires et jeux poétiques** : à partir d'un corpus de mots, avec ou sans images et en ajoutant éventuellement des personnages inducteurs, les enfants proposent des pistes pour inventer une histoire. Le maître aide pour la construction syntaxique et la logique narrative. Les jeux poétiques se mettent en place à partir des caractéristiques formelles des mots (sons, syllabes, initiales) pour fabriquer des rimes, des ritournelles, vire langues, comptines... Les énoncés produits sont redits, repris, mis en voix et éventuellement mémorisés.

 **Production d'écrits en dictée à l'adulte** : à partir d'une image substitut d'une situation vécue (rangement des habits de poupée dans le coin jeu), d'une représentation partagée d'un objet (un manteau), d'une première de couverture d'album lu en classe sur le thème, les élèves produisent un énoncé qui doit être écrit (un mot ou groupe de mots, une ou plusieurs phrases). L'enseignant guide le passage de la production orale spontanée à l'écriture d'un « texte » qui permettra d'intégrer le vocabulaire acquis.

 **Le langage pour expliquer et décrire** : catégoriser et conceptualiser, caractériser et décrire,

expliquer et argumenter. Les élèves vont classer, trier, manipuler, dire ce qu'ils perçoivent et comprennent, justifier et expliciter leurs choix. L'étayage du maître est important pour susciter et accompagner la prise de parole et les opérations cognitives (comparer, opposer, trier, exclure, déduire, inférer...). On peut travailler avec des images de vêtements (il faut un échantillon suffisant avec plusieurs images d'un même objet pour travailler la catégorisation car un même mot peut renvoyer à plusieurs catégories différentes). L'élève classe et explique le critère déterminant soumis à discussion dans le groupe. On peut travailler avec des tissus pour développer le corpus des adjectifs et l'enrichir. On peut utiliser des séries d'images séquentielles montrant une suite d'actions logiques (mettre son manteau, se chauffer, se déshabiller) et retrouver l'ordre chronologique pour raconter.

 **Représenter et dessiner, expliquer et raconter son dessin** : les élèves racontent comment ils sont habillés, se dessinent puis nomment les vêtements ; l'enseignant écrit les mots sous la dictée. On peut travailler avec une photographie en pied de l'enfant imprimée qui sert de support à la verbalisation. On peut laisser l'enfant imaginer les vêtements qu'il voudrait porter, se dessiner et verbaliser.

 **Jeux de mime et mise en scène** : le maître puis des enfants miment une suite d'actions (se chauffer, enfiler ses gants, boutonner sa chemise...), les autres identifient et proposent une verbalisation de l'acte représenté. Avec les plus grands, des scénettes, empruntant à l'univers du théâtre ou du cirque, peuvent être inventées avec de courts dialogues, écrites et jouées devant la classe par petits groupes.

Les modalités et stratégies de mise en œuvre.

Cette phase de mobilisation du lexique en contexte dans des situations d'action et de jeu, interactives et porteuses de sens, doit être conduite avec des modalités de répartition des élèves qui garantissent à chacun des temps de parole et un accompagnement individualisé de l'enseignant.

Il est donc essentiel de travailler avec des **groupes restreints** de 5 ou 6 élèves.

Le rôle du maître dans ces séances est de **faire parler chacun de nombreuses fois** et de permettre les **échanges au sein même du groupe**.

Il est important de réfléchir à la **manière de conduire l'activité**, aux modes de passation des consignes, aux moyens de solliciter les petits parleurs, aux outils d'observation et d'évaluation des productions au cours de l'activité :

- se mettre à distance, soutenir et encadrer l'activité sans monopoliser la parole ;
- aider les élèves à percevoir et à comprendre le sens de la situation dans le cadre de l'apprentissage. On entre par le faire et l'agir mais les élèves doivent prendre conscience du lien avec ce qui est appris, du rapport entre Langage et « Devenir d'élève ». Il est important à ce titre de les faire participer le plus tôt possible et de manière progressive de la PS à la GS à l'élaboration des consignes : « Que doit-on faire ? Comment va-t-on jouer ? Que doit-on savoir faire ? A quoi ça sert ? » ;
- créer des relations duelles momentanées pour soutenir les petits parleurs, encourager et fournir les mots manquants ;
- développer l'autonomie des élèves pour agir, jouer, faire agir, interagir en encourageant la verbalisation et l'utilisation des 3 langages ;
- observer les capacités langagières des élèves à partir d'indicateurs choisis et de grilles d'observation des productions langagières (lexique, syntaxe, prononciation, attitudes de communication) pour évaluer à plus ou moins long terme les progrès des élèves.

La question des **supports et matériels** utilisés est déterminante et doit être le plus possible en prise directe avec le vécu des enfants.

Plus ils sont jeunes et plus l'ancrage dans le réel doit être fort.

Plus les supports sont variés et plus ils permettent de réinvestir le vocabulaire dans des contextes différents donc de constituer le réseau de significations convergentes qui définit au final le sens d'un mot :

- utiliser les coins jeux comme des lieux de transfert du réel avec des objets et des situations du quotidien ;
- utiliser des jeux et surtout en fabriquer : construire le jeu c'est conceptualiser, comprendre son fonctionnement de l'intérieur, s'approprier les règles et le vocabulaire transversal de ce type de support ;
- pratiquer les jeux de rôles qui correspondent à des situations de la vie quotidienne (familiale, sociale, scolaire) et qui sont propices à la verbalisation ;
- produire et utiliser des images substituts des situations qui permettent de travailler hors contexte à partir de photos qui sont des traces d'une expérience vécue donc plus proche des enfants. Ces traces constituent des échos de la situation initiale qui vont permettre le passage d'un oral spontané à un oral reconstruit, proche du récit, un langage d'évocation et de rappel qui ressemble de plus en plus à de l'écrit ;
- jouer sur des vecteurs de communication en vraie grandeur (blog, site, journal de classe, cahier de vie...) qui déclenchent et motivent des activités de « retour sur.. » ;
- travailler avec les mots comme avec des matériaux sémantiques et sonores, des sortes de « blocs » de sens et de sons qui vont servir à imaginer, des histoires cohérentes ou des « jeux de mots » mélodieux.

Evaluation des acquis et mémorisation.

La mémorisation du vocabulaire ne doit pas se contenter de produire des traces et de les organiser sous forme de listes archivées par le biais de supports divers (cahiers, imagiers de la classe, affiches murales illustrées, boîtes de cartes/mots...).

Mémoriser le lexique c'est disposer de moyens mnémotechniques multiples qui vont rappeler en mémoire et activer le mot dans ses dimensions plurielles : la forme sonore et graphique, le champ sémantique, la représentation commune, les situations et contextes d'utilisation expérimentés en classe, les textes du patrimoine et la littérature qui l'ont mis en scène, la charge affective et sensorielle qui le traverse...

Constituer un **dictionnaire mental** devrait permettre de prendre en compte toutes ces composantes qui font qu'un mot est connu, reconnu, comme une entité complexe chargée de sens et de références collectives et individuelles. Dans cette perspective, mémoriser **ce n'est pas seulement restituer des mots isolés**, c'est mettre en résonance, faire des liens, comparer, évoquer, mobiliser un vécu et des connaissances, citer une forme linguistique, une tournure langagière ou un extrait littéraire qui utilisent le mot...

Mémoriser c'est finalement pouvoir **réemployer et transférer** à d'autres situations et contextes ce que l'on a déjà appris de certains mots et de leurs usages. **L'enseignant a un rôle déterminant** dans la construction de ce système mémoriel : quand il conduit les échanges, quand il explique, quand il

communiquer, quand il raconte ou lit des histoires, quand il étudie les constituants de la langue et les structures de la syntaxe, il doit opérer systématiquement des rappels, convoquer des souvenirs et des perceptions, réciter des extraits et des citations de référence, activer le réseau de la mémoire lexicale à partir de nombreux points d'entrées : « Vous savez le mot « pieu » ...c'est comme dans l'histoire de la Petite chèvre de Mr Seguin, vous vous souvenez quand elle était attachée avec une corde sur un pieu au milieu du pré... » ou encore : « Ecoutez bien ce mot « brouhaha »... Dites le maintenant... C'est doux à dire et à entendre, c'est plein d'air dans la bouche, ça coule et ça résonne comme du vent ou de l'eau...souvenez vous d'autres mots comme lui : « murmure », « chuchote », « caracole », « tambourine »...

L'archivage des mots appris doit donc prévoir et concevoir des modalités diverses de solliciter la mémoire :

- imagier, listes référentielles ;
- représentations diverses de mots (dessin, peinture, photo, diaporama, modelage...) ;
- perceptions sensorielles : catalogue tactile, enregistrements sonores, nuancier de couleurs ;
- réseau de lecture autour d'un personnage, d'un lieu, d'un phénomène...
- musée de classe temporaire ou permanent ;
- abécédaires et collections de mots classés par critères de lettres ;
- collection de mots/graphies avec des polices et écritures différentes (calligramme, calligraphie) ;
- expressions idiomatiques, formules et tournures particulières (enregistrement sonore) ;
- recueil des poésies, comptines, chansons, extraits littéraires...
- album photo des activités menées autour d'un corpus de mots donné ;
- œuvres d'art et productions plastiques des élèves associées aux mots ;
- jeux fabriqués en classe autour d'un corpus de mots ;
- textes produits en dictée à l'adulte (consignes, récits, recettes, compte rendus...) qui donnent vie et sens à un vocabulaire étudié.

L'évaluation des compétences lexicales et langagières d'utilisation des mots peut se faire de multiples manières et à différents moments de la séquence de travail.

- **Evaluation initiale diagnostique** en début d'année par exemple pour cerner le profil de compétences des élèves, mesurer globalement le niveau d'une classe. Des outils formatés sont disponibles mais on peut aussi construire des protocoles plus modestes et plus ciblés sur un corpus donné.
- **Evaluation en continu**, au cours de la séquence, dans les séances en petits groupes où l'enseignant est plus disponible et attentif à chaque élève, il peut élaborer des grilles d'observation précises et adaptées à ses objectifs du moment comme dans l'exemple suivant.

Pour l'évaluation du lexique des verbes du quotidien (voir tableau page 12)

A partir d'un imagier différent de celui utilisé en classe. Cet imagier a été construit :

- avec des images de différentes natures: photos de classe et autres, dessins, reproduction d'œuvres d'art ;
- chaque verbe est proposé dans une version photo, une version dessin ;
- en variant les pronoms : il mange - elle mange - ils mangent - elles mangent ;
- chaque verbe est proposé avec un pronom masculin et un pronom féminin.

L'évaluation tient compte :

- de la compréhension des verbes en réception (montrer l'image du personnage qui....) ;
- de l'émission orale des enfants en production (que fait le personnage ? Il/ elle).

On note les réponses des enfants : pour valider la stabilisation de l'acquisition d'un verbe, il faut au moins 5 réponses justes sur 8 sollicitations. Chaque case correspond à une sollicitation.

Codage possible : ☒ **Item réussi** ☐ **Item échoué**

Evaluation bilan en fin de séquence (par exemple sur une période scolaire de 5 ou 6 semaines) : elle peut synthétiser des observations sur plusieurs champs de compétences :

- lexique : vocabulaire acquis (passif/actif) ;
- syntaxe : correction et degré de complexité syntaxique des énoncés produits ;
- diction : prononciation correcte, articulation et usage approprié des paramètres de la voix ;
- mémorisation et récitation : comptines, textes poétiques ou jeux de langue ;
- compréhension de la situation langagière en jeu en réception et en production : « parler pour ... » ;
- attitudes et capacités d'écoute/interaction en grand et en petit groupe : attention, concentration, participation, communication, relation par le biais du langage.

Ce type **d'évaluation séquentielle** gagne à être réalisé **au sein de l'équipe pédagogique**, en particulier pour harmoniser le progression et organiser l'aide personnalisée dans l'école lorsque les enseignants choisissent de constituer des groupes hétérogènes (PS, MS, GS) autour de compétences et contenus ciblés correspondant à des besoins mesurés. Les résultats archivés au fil des séquences pour chaque élève permettent de suivre sa **progression** de manière objective avec des **indicateurs** précis et d'envisager les moyens de **remédier** à des difficultés éventuelles.

Nom de l'enfant :
 Date de naissance :
 Classe :
 Date :

Mot à acquérir	Mot en réception	Mot en émission
1. Il dort	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□
2. Il se réveille	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□
3. Il mange	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□
4. Il boit	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□
5. Il se lave	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□
6. Il se brosse les dents	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□
7. Il se peigne les cheveux	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□
8. Il s'habille	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□
9. Il se déshabille	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□
10. Il pleure	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□
11. Il rit	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□
12. Il gronde/est en colère	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□
13. Il fait une grimace	□□□□ □□□□	□□□□ □□□□



éduscol

Prévention de l'illettrisme à l'école

Ressources pour enseigner le vocabulaire à l'école maternelle

Séquences d'apprentissage :
quelle progressivité de la petite à la
grande section ?
Séquence en petite section autour d'un
champ lexical

septembre 2010

Séquences d'apprentissage

Quelle progressivité de la petite à la grande section ?

Séquence en Petite section autour d'un champ lexical

Situation de la séance	Paramètres du dispositif : Matériel et supports Espace et durée Répartition des élèves Rôle et stratégies du maître	Mise en œuvre : Objectifs Compétences Déroulement et Consignes
Séance 1	Découvrir des mots dans le contexte familier des rituels d'habillage du quotidien de la classe. Entrée par l'action ou le jeu : Dans l'espace de rangement des vêtements et chaussures des enfants (couloir, vestiaire...) Dans le coin poupées avec une collection d'habits choisis en fonction de l'objectif lexical. Temps d'activité : 10 minutes Séance de découverte et de prise de conscience, en réception, pour observer et comprendre : en tout petits groupes ou même en individuel avec des enfants en difficulté langagière. Le rôle du maître est d'introduire le champ lexical ciblé dans le cadre d'une situation la plus proche possible de la vie réelle : ranger les vêtements des enfants, habiller les poupons. Le maître va concevoir un dispositif avec du matériel qui va correspondre au corpus de mots sélectionné. La parole du maître va permettre de « mettre en mots » ce qui se passe ; c'est une parole d'accompagnement de l'action qui commente, nomme, désigne, explique, décrit, définit. Le maître recrée une situation d'attention partagée avec une focalisation sur l'acte et sa verbalisation. Le maître encourage les productions de l'enfant en multipliant les sollicitations, les reprises, les reformulations et en apportant le vocabulaire manquant.	Objectifs : Compréhension du vocabulaire sur un champ lexical spécifique en situation d'action ou de jeu. Compétences : Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent lié au vécu quotidien pour nommer avec exactitude les choses. Se saisir d'un nouvel outil linguistique fourni par l'enseignant, en situation, pour exprimer ce qu'il a à dire. Répondre aux sollicitations de l'adulte en se faisant comprendre. Déroulement et consignes <i>Nous allons jouer avec les vêtements (des enfants, des poupées). Nous allons apprendre à les reconnaître, à dire leur nom, à les ranger et à habiller les poupons avec.</i> ■ Présentation, observation et manipulation des vêtements. ■ Identifier, désigner, nommer, décrire. ■ Comprendre les consignes données par le maître : trier, choisir, montrer, accrocher, classer, plier, empiler, enfiler, mettre...tel ou tel vêtement/chaussure/accessoire. ■ L'enseignant prend des photos des moments significatifs de l'activité : un enfant qui accroche le manteau au porte-manteaux, un enfant qui enfle le pantalon au poupon, un enfant qui empile tous les bonnets des élèves...

OBSERVATIONS

Cette 1^{ère} séance constitue une situation de découverte et d'imprégnation initiale ; le corpus ciblé peut comporter tous les mots qui correspondent aux vêtements réellement utilisés par les élèves en venant à l'école et facilement disponibles pour le maître ; on peut utiliser aussi les vêtements de rechange conservés dans toute école maternelle en cas d'« accident ».

On aura, par exemple : *manteau, blouson, gilet, tricot, pull-over, pantalon, jupe, robe, short, culotte, slip, caleçon, chemise, tee-shirt, chaussette, chaussure, chausson, gant, moufle, poche, manche, capuche, bonnet, écharpe, bouton, lacet, tablier, blouse.*

Les interactions langagières entre le maître et les élèves se rapprochent des situations familières autour des rituels d'habillage tels que l'enfant peut les vivre quotidiennement ; la différence est que la parole du maître apporte les structures langagières et linguistiques qui font défaut à bon nombre d'enfants.

Situation de la séance	Paramètres du dispositif :	Mise en œuvre :
Séance 2	Identifier et comprendre des mots de vocabulaire hors contexte d'activité, dans une situation de rappel avec substituts d'images. Dans l'espace de regroupement, dans la BCD ou la salle informatique, tout endroit où il est possible d'installer un petit groupe d'élèves face à un écran d'ordinateur ou de vidéo projection. Temps d'activité : environ 10 minutes. Séance de réactivation du vocabulaire en réception/ compréhension. Le rôle du maître est de décrire les images visionnées pour construire la référence, s'imprégner des termes de vocabulaire qui servent à nommer, catégoriser (<i>l'écharpe est un accessoire qu'on porte autour du cou pour avoir chaud</i>), à définir et caractériser (<i>ce manteau est en laine ; c'est un tissu qu'on fabrique avec la laine du mouton et qui tient chaud</i>). Le maître veille à parler lentement, à articuler distinctement les mots, à varier les paramètres de sa voix, à répéter sous forme d'« échos » et de reprises modifiées pour focaliser l'attention des élèves sur les mots. Le maître questionne tous les élèves pour s'assurer de leur compréhension, pour faire redire les mots, répéter des tournures du type « <i>C'est un manteau bien chaud avec des boutons.</i> » Il soutient la concentration, il encourage les prises de parole même très fragiles chez les plus jeunes.	Mise en œuvre : Objectifs Compétences Déroulement et Consignes Objectifs Transfert du vocabulaire dans une situation langagière de rappel (évoque). Compétences Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent lié au vécu quotidien pour nommer avec exactitude les choses. Observer des images, écouter et comprendre, traduire en mots ses observations. Déroulement et consignes <i>Nous allons regarder des images qui racontent ce que nous avons fait l'autre jour avec les vêtements. Vous vous souvenez ?</i> - Présentation successive des images sous forme de diaporama avec des pauses pour permettre de travailler un à un les mots et les objets correspondants. - A la fin on peut organiser un petit jeu évaluatif de l'acquisition lexicale : le maître repasse le diaporama avec une consigne déterminée par un critère de rapidité : « Je regarde l'image ; je reconnais l'objet ; je donne très vite son nom. »

OBSERVATIONS

Les photos numériques sont facilement présentables sous forme de diaporama, l'idéal étant l'usage d'un vidéo projecteur qui permet une visualisation en grand écran.

Situation de la séance	Paramètres du dispositif : Matériel et supports Espace et durée Répartition des élèves Rôle et stratégies du maître	Mise en œuvre : Objectifs Compétences Déroutement et Consignes
Séance 3	Explorer les propriétés des tissus et des matières constitutives des vêtements Echantillon diversifié de pièces de tissus : laine, cotonnade, flanelle, lin, toile cirée, imperméable, polaire, jean...qui peuvent correspondre aux vêtements étudiés précédemment dans le corpus de mots. Atelier en groupe restreint de 15 minutes dans un espace où les enfants sont calmement installés pour pouvoir manipuler, toucher, explorer. Séance de réactivation du vocabulaire en situation de production langagière. Le rôle du maître est d'abord de guider l'exploration sensorielle des élèves : toucher, sentir, verbaliser les sensations avec le vocabulaire adéquat (noms, adjectifs) pour identifier les tissus et caractériser les matières du point de vue du toucher (doux, lisse, piquant...) Ensuite le maître questionne les élèves pour savoir quel vêtement on pourrait fabriquer avec chaque tissu : il aide à la formulation syntaxique de phrases du type : « Avec la laine, on peut faire un gilet », « Avec le jean on peut coudre un pantalon », « Avec la flanelle on peut fabriquer un manteau »... Le maître contrôle les productions pour faire émerger les noms de vêtements ciblés dans la séquence.	Objectifs Transfert du vocabulaire dans une situation de production langagière (vocabulaire actif) ; perception sensorielle et verbalisation. Compétences Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent lié au vécu quotidien pour nommer avec exactitude les choses. Reconnaître, nommer, décrire, comparer des matières (tissus). Se saisir d'un nouvel outil linguistique fourni par l'enseignant, en situation, pour exprimer ce qu'il a à dire. Répondre aux sollicitations de l'adulte en se faisant comprendre. Déroutement et consignes <i>Nous allons observer, toucher des tissus qui servent à fabriquer les vêtements que nous avons découverts ensemble depuis plusieurs jours. Nous allons apprendre des mots pour les nommer et pour dire comment ils sont.</i> - Manipulation libre et silencieuse des tissus. - Reprise des échantillons au fur et à mesure pour les identifier, les décrire, les nommer, définir les sensations tactiles qu'ils produisent - Questionnement du maître pour relier un tissu à un vêtement (rapport entre la matière et la fonction du vêtement) - Formulation de phrases courtes pour énoncer ce lien avec un fort étayage syntaxique de l'enseignant.

OBSERVATIONS

Le « détour » par une situation de découverte et d'exploration sensorielles permet de réactiver le vocabulaire du champ lexical des vêtements mais il offre aussi un accès au vocabulaire par une modalité différente que la simple désignation d'un objet ou la reconnaissance d'une représentation et de son terme signifiant (le nom).

Certains enfants, parmi les plus jeunes, encore très engagés dans la dimension manipulatoire et tactile pourront plus facilement créer du sens et construire des concepts en passant par des séances de ce type (d'autant plus que le type de vêtement est lié effectivement à la matière qui le constitue).



éduscol

Prévention de l'illettrisme à l'école

Ressources pour enseigner le vocabulaire à l'école maternelle

Séquences d'apprentissage : quelle
progressivité de la petite à la grande
section ?

Séquence en moyenne section autour
d'un champ lexical

septembre 2010

Séquences d'apprentissage

Quelle progressivité de la petite à la grande section ?

Séquence en Moyenne section autour d'un champ lexical

Situation de la séance	Paramètres du dispositif : Matériel et supports Espace et durée Répartition des élèves Rôle et stratégies du maître	Mise en œuvre : Objectifs Compétences Déroulement et Consignes
Séance 1	Découvrir des mots dans le contexte narratif d'une comptine et d'un album. Entrée par une lecture d'album : Lecture de l'album « Je m'habille et je te croque » (B. Guettier, Ecole des loisirs) en lien avec la comptine « Loup y es tu ? ». Lecture / Ecoute : 10 minutes Echanges : 5/10 minutes 1^{ère} séance de découverte et de prise de conscience, en réception, pour observer et comprendre : en grand groupe. Le rôle du maître est d'introduire le champ lexical ciblé et de sensibiliser les élèves à des tournures syntaxiques qui utilisent les mots de vocabulaire dans un contexte narratif particulier. (« Je mets mon... ») Il dit la comptine et il lit l'album. Il prononce distinctement les mots, il les répète. Il insiste sur les structures syntaxiques de phrases par la modulation de la voix, les variations de ton, l'emphase, la théâtralisation. Il utilise les illustrations pour construire ou consolider la signification des mots et l'étiquetage référentiel. Il profite du caractère répétitif de l'histoire comme de la comptine pour faire participer les élèves : redire, rejouer, répéter, compléter les phrases.	Objectifs : Compréhension : du vocabulaire sur un champ lexical spécifique ; d'un récit simple utilisant les mots ciblés. Compétences : Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent lié au vécu quotidien pour nommer avec exactitude les choses. Comprendre une histoire lue par le maître ; en restituer les enchaînements logiques ; la rejouer, la redire. Déroulement et consignes <i>Vous vous souvenez de la comptine « Loup y es tu ? » Je vous la redis...</i> <i>Maintenant, je vais vous lire un album : vous allez reconnaître l'histoire...</i> ➤ Récitation de la comptine par le maître ➤ Lecture de l'album. ➤ Echanges sur le sens des mots, des situations, sur le personnage, sur le ressenti des élèves, sur les illustrations, sur l'ordre des actions, sur la fin de l'histoire. ➤ Reprise de l'album page par page pour faire redire l'histoire par les élèves à partir des images du livre et en travaillant la formulation des phrases en adéquation avec le texte. ➤ Récitation de la comptine avec les élèves en modifiant des paramètres au choix (voix, volume, rythme, mélodie, frappés...)

OBSERVATIONS

Cette 1^{ère} séance autour d'un album choisi parce que porteur d'un champ lexical qui sert l'objectif du maître, constitue une situation de découverte et d'impregnation initiale.

On peut utiliser d'autres albums qui mettent en récit le vocabulaire de l'habillage et multiplier des lectures en réseau sur ce thème à d'autres moments de la semaine pendant laquelle se déroule cette séquence.
Le corpus de mots ciblé au départ est celui des 2 textes de référence (comptine et histoire).

Situation de la séance	Paramètres du dispositif : Matériel et supports Espace et durée Répartition des élèves Rôle et stratégies du maître	Mise en œuvre : Objectifs Compétences Déroulement et Consignes
Séance 2	Structuration du vocabulaire : identifier des représentations, construire le sens des mots. Entrée par l'image : Collection d'images extraites et modifiées à partir de l'album de départ. Affichage au tableau du coin regroupement ou sur un panneau en atelier. Cette 2^{ème} séance peut s'organiser en grand groupe ou dans le cadre d'un atelier avec 5/6 enfants ; la durée est d'environ 15/20 minutes. Le rôle du maître est de structurer le vocabulaire : consolider le sens des mots ; enrichir et stabiliser les représentations du mot (image/objet) ; aider à construire des classes autour d'un terme générique (ex : chaussure, accessoire, couvre-chef...) Il concentre l'attention des élèves sur l'écoute et la compréhension, il guide la réflexion sur la langue et accompagne de manière explicite les procédures d'identification et de désignation des images avec le vocabulaire approprié. Il réfléchit à des stratégies diversifiées pour solliciter différentes manières de rencontrer et de manipuler le vocabulaire. Il s'assure de la participation de tous les élèves aux divers moments de l'activité.	Objectifs : Compréhension : du vocabulaire sur un champ lexical spécifique ; des relations catégorielles ; de la diversité des représentations et des réalités renvoyant à un même mot ; de la notion de terme générique et de catégorie. Compétences : Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent lié au vécu quotidien pour nommer avec exactitude les choses. Connaître quelques termes génériques et dans une série d'objets identifier et nommer ceux qui font partie de la classe d'un terme générique donné. Déroulement et consignes <i>Nous allons travailler à partir des images de l'album « Je m'habille et je te croque ». Certaines images sont différentes...Observez les bien. Ensuite nous allons jouer et parler avec ces images.</i> ➤ Collection d'images affichées : observation silencieuse. ➤ Echanges pour mettre en commun les observations. ➤ Le maître reprend la parole : il joue le personnage du loup avec la formulation de l'histoire (Ex « <i>Je mets mon bonnet à rayures.</i> »), les élèves doivent identifier l'image correspondante. Les jeux sont courts et dynamiques avec des variantes successives. ➤ Pour finir, on peut choisir quelques élèves pour prendre la place du maître et mener le jeu.

OBSERVATIONS

Les illustrations de l'album peuvent être reproduites (scan ou photo numérique), imprimées et plastifiées pour l'affichage et les manipulations ultérieures.

Les illustrations doivent être modifiées pour servir l'objectif du maître : pour cela il est indispensable de maîtriser quelques rudiments de retouche d'image à partir d'un logiciel photo (se reporter au référentiel des compétences 2006 du C2i des PE). Sans cet outil TICE rapide et performant, on peut recourir à des découpages/montages/collages qui conservent la silhouette du loup par exemple et y ajoutent tous les vêtements et accessoires choisis pour travailler le lexique.

On peut, à titre indicatif, établir en MS la liste de mots suivante : *gilet, manteau, anorak, chemise, tee-shirt, pull-over, cravate, écharpe, cagoule, capuche, bonnet, bretelle, gant, moufle, ceinture, caleçon, pantalon, pyjama, chaussette, bottes, chaussons, baskets, lacets.*

Le but est donc d'utiliser la base narrative et imagée de l'album et d'apporter des images supplémentaires modifiées intégrant tous les objets correspondants à la liste de mots visés pour l'apprentissage lexical de la séquence.

On pourra complexifier la tâche en variant aussi les représentations d'un même objet au niveau des imprimés et des couleurs (ex : bonnet rouge, à rayures, à pois).

La manière de conduire les jeux d'identification peut revêtir toutes sortes de variantes : en retournant les cartes au fur et à mesure, en utilisant dans la phrase le terme générique précisé (« *Je mets des chaussures à lacets* »), en utilisant un énoncé de définition du mot plutôt que le terme lui-même (« *Je mets autour de mon cou un accessoire pour être élégant et bien habillé* »), en prononçant seulement le début du mot (« *Je mets des bre.....* ») ou en frappant le nombre de syllabes doublé d'une articulation muette du mot, en présentant l'objet réel qui correspond à une image affichée (montrer un bonnet rouge), en se masquant les yeux pendant que la maître parle sur l'image...

Toutes ces variantes peuvent être mises en œuvre à plusieurs moments de jeux car elles sollicitent des compétences à chaque fois un peu différentes autour d'un noyau dur qui est celui de la compréhension d'un corpus de mots donné.

L'intérêt est de jouer avec toutes ces modalités pour susciter la curiosité des élèves et les mobiliser pour réfléchir, chercher, comprendre, trouver « les mots pour le dire ».

Situation de la séance	Paramètres du dispositif : Matériel et supports Espace et durée Répartition des élèves Rôle et stratégies du maître	Mise en œuvre : Objectifs Compétences Déroulement et Consignes
Séance 3	Mobilisation du vocabulaire en contexte de jeu. Une collection de vêtements et accessoires pouvant servir à l'habillage du « loup » pour chaque groupe de 5/6 élèves. Moment de jeu (avec plusieurs changements de rôles) d'une durée d'environ 15 minutes, à répéter plusieurs fois au cours de la séquence pour que toute la classe puisse jouer. On peut jouer en salle de motricité avec un aménagement de l'espace supplémentaire pour contraindre les poursuites et définir les zones de refuge, lorsque le « loup vêtu » sort de sa « maison » pour aller attraper les enfants de son groupe. Le maître est l'arbitre pour contrôler et réguler le jeu, en particulier au niveau du temps d'habillage du « loup », de la correction des réponses verbales correspondant à ses actes, des déplacements des enfants dans l'attente de la poursuite ; il veille à changer plusieurs fois le rôle du « loup » pour que les enfants soient tous en situation de production langagière (vocabulaire actif).	Objectifs Compréhension et réutilisation du vocabulaire en réception et production. Les élèves sont tour à tour en position de compréhension en réception (vocabulaire passif) ou en situation de production (vocabulaire actif) selon le rôle occupé : « loup », « enfant ». Compétences Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent lié au vécu quotidien pour nommer avec exactitude les choses. Produire un oral compréhensible par autrui (syntaxe, lexique) : communiquer et agir dans une situation de jeu. Déroulement et consignes <i>Nous allons jouer au jeu du « Loup qui s'habille et qui vous croque ».</i> ▪ Explication des règles du jeu. ▪ Présentation de l'installation et du matériel dans la salle de motricité dans laquelle les élèves se déplacent à chaque moment où le « loup » est occupé à s'habiller. ▪ Présentation des zones de refuge vers lesquelles les enfants doivent se rendre lorsque le « loup vêtu » se lancera à leur poursuite. Les modes de « fuite » peuvent être diversifiés et déterminés par des contraintes motrices. ▪ Jeu : le maître prend des photos significatives des différents moments d'habillage des « loups » de manière à couvrir l'ensemble du corpus de mots.

OBSERVATIONS

Les collections de vêtements et accessoires pour l'habillage peuvent être différentes d'un groupe à l'autre.
(Ex : des gants, une écharpe, une cagoule, une chemise, un pantalon, des bottes, un gilet)
Tous les groupes ne sont pas obligés de jouer au cours de la même séance : on peut faire jouer toute la classe sur une semaine en particulier pour disposer de tout l'espace de la salle.
Il est possible d'imposer un temps total limité au jeu de questions/réponses/habillage (« Loup que fais tu ? je mets mon bonnet ») pour que le jeu reste dynamique. Pour éviter que les enfants qui interrogent et observent le loup ne restent statiques on peut imaginer des déplacements avec du matériel EPS et au signal, les enfants s'arrêtent, posent la question puis repartent pendant que le loup enfle le vêtement/accessoire constituant la réponse à leur question. Le loup n'a pas le droit de s'habiller s'il ne répond pas à la question posée par une phrase avec le mot de vocabulaire exact (le maître aide à la production de l'énoncé si besoin et le valide).

Situation de la séance	Paramètres du dispositif : Matériel et supports Espace et durée Répartition des élèves Rôle et stratégies du maître	Mise en œuvre : Objectifs Compétences Déroulement et Consignes
Séance 4	Mobilisation du vocabulaire hors contexte d'activité, en situation de rappel (évocation). Les photos prises au cours du jeu imprimées en format carte postale. Un atelier de 15 minutes environ avec des élèves répartis en petits groupes pour cette séance qui requiert un étayage soutenu du maître et une présence plus forte auprès de chaque enfant pour guider et mesurer les productions langagières. Le maître aide à réinvestir le vocabulaire des noms ; il guide et enrichit les formulations syntaxiques des phrases produites. La parole du maître est structurante dans la mesure où elle fournit des structures linguistiques (verbes, temps, lexique) qui sont reprises, remises « en bouche », qui circulent entre tous les élèves. Le maître peut également relever des indicateurs de performance des élèves au cours de l'activité pour mieux mesurer l'acquisition des mots de vocabulaire depuis le début de la séquence.	Objectifs Transfert du vocabulaire dans une production langagière de rappel (évocation) et d'explication/ description. Compétences Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent lié au vécu quotidien pour nommer avec exactitude les choses. Dire, décrire, expliquer après avoir terminé une activité (hors contexte de réalisation) : utiliser le vocabulaire exact et l'usage approprié des temps verbaux (rappel au passé, description au présent). Déroulement et consignes <i>Nous allons regarder des photos que j'ai prises l'autre jour pendant le jeu du « Loup y es tu ? » dans la salle de motricité. Vous allez regarder les photos puis essayer de dire exactement ce qu'elles représentent, ce que vous voyez, ce que vous pouvez expliquer de ce qui s'est passé pendant le jeu.</i> ➤ Présentation et observation silencieuse des photos. ➤ Echanges guidés autour des images. ➤ Dans une dernière phase de la séance on peut demander aux élèves de classer les photos selon le terme générique (images avec des chaussures, des accessoires, des vêtements).

OBSERVATIONS

Pour une photo donnée (le « loup » enfille les bottes) le maître encourage les élèves à redire, à reformuler les énoncés pour enrichir les possibles au niveau de la syntaxe : « Il a des bottes. Il porte des bottes. Il enfille les bottes. Il met les bottes. Il chausse les bottes. Il a mis les bottes. Il a enfilé les bottes. Il a chaussé les bottes.

Situation de la séance	Paramètres du dispositif : Matériel et supports Espace et durée Répartition des élèves Rôle et stratégies du maître	Mise en œuvre : Objectifs Compétences Déroulement et Consignes
Séance 5	Evaluation des acquis et mémorisation du vocabulaire Collection de photos représentant chacune un objet du corpus de travail avec des variantes de forme, de couleurs... (Ex : gilet en laine, gilet de costume, gilet long/court). Construction d'un panneau référentiel avec les photos et les mots pour un étiquetage type imagier mais les cartes images plastifiées restent mobiles ce qui permet de rejouer régulièrement avec le matériel pour réactiver le vocabulaire. Temps de réalisation du panneau : 15 minutes en grand groupe. Temps illimité de moments réguliers de remise en jeu. Le maître aide à construire le référentiel et veille à sa réutilisation régulière en organisant des jeux à des moments informels de la journée (accueil, jeux libres...) ou au cours d'ateliers d'apprentissage : jeu de classement, jeu de Memory, jeu de Kim, jeu de « Qui est-ce ? », jeu du portrait. La réactivation du lexique avec un décalage dans le temps, permet au maître de mesurer le degré de stabilisation des mots en mémoire.	Objectifs Compréhension et production du vocabulaire : évaluation. Compétences Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire spécifique : pour désigner, nommer, définir, décrire, expliquer. Déroulement et consignes <i>Nous allons observer des cartes images pour voir si vous les reconnaissez et si vous savez les nommer. Ensuite nous allons classer ensemble toutes les images d'un même mot avec son écriture. Ensuite, nous allons ranger toutes les cartes sur un panneau pour ne pas oublier les mots que nous avons appris.</i> ➤ Présentation et observation des photos. ➤ Echanges guidés autour des images pour nommer, classer, ranger. ➤ Dans une dernière phase de la séance le panneau est affiché en classe.

OBSERVATIONS

Différents types d'archivages sont possibles : imagier, liste de mots, enregistrements sonores de la prononciation des mots, Cdrom avec un diaporama d'images/mots écrits.
Les panneaux mobiles avec glissières transparentes permettent un affichage flexible qui permet des changements de positions et des réutilisations du matériel.



éduscol

Prévention de l'illettrisme à l'école

Ressources pour enseigner le vocabulaire à l'école maternelle

Séquences d'apprentissage :
quelle progressivité de la petite à la
grande section ?
Séquence en grande section autour d'un
champ lexical

septembre 2010

Séquences d'apprentissage

Quelle progressivité de la petite à la grande section ?

Séquence en Grande section autour d'un champ lexical

Situation de la séance	Paramètres du dispositif : Matériel et supports Espace et durée Répartition des élèves Rôle et stratégies du maître	Mise en œuvre : Objectifs Compétences Déroulement et Consignes
Séance 1	Entrée par les TICE : Diaporama d'images représentant une collection de vêtements. Présentation sur écran d'ordinateur ou vidéo projecteur dans le coin regroupement, la salle informatique ou tout autre espace fonctionnel. Ecoute : 10 minutes Jeux : 10 minutes 1^{ère} séance de découverte et de prise de conscience, en réception, pour observer et comprendre : en grand groupe. Le rôle du maître est d'apporter un vocabulaire nouveau, de construire les significations, de créer des relations catégorielles, d'aider à penser et à concevoir les « objets » du monde (ici la catégorie des vêtements chauds) pour les décrire, les comparer, les distinguer, les reconnaître et les nommer. Il prononce distinctement les mots, il les répète. Il met en œuvre de manière explicite des opérations cognitives argumentées et il fournit des connaissances sur les choses : <i>l'imperméable, la parka et le ciré sont de la même famille car ils protègent de la pluie. Ils sont fabriqués avec du plastique, du caoutchouc ou un tissu spécial imperméabilisé qui empêche l'eau de traverser.</i> Il gère l'écoute et l'attention partagée avec le groupe, s'assure de la compréhension par des sollicitations et des questions dans un 1^{er} temps puis par des situations ludiques et interactives de remise en jeu dans un 2^{ème} temps.	Objectifs Compréhension : du vocabulaire sur un champ lexical spécifique ; des relations catégorielles ; de la diversité des représentations et des réalités renvoyant à un même mot ; des procédures cognitives en jeu pour construire le sens et l'étiquetage référentiel. Compétences Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent lié au vécu quotidien pour nommer avec exactitude les choses. S'intéresser aux mots : forme, signification, référent, représentations. Déroulement et consignes <i>Je vais vous présenter un diaporama de photographies. Vous allez observer, écouter, réfléchir. Ensuite on va échanger ensemble sur les mots pour bien les comprendre et les apprendre.</i> - Projection silencieuse en continu. - Projection par image : nommer. - Projection par image : décrire, caractériser, expliquer, questionner, échanger. - Projection par groupe d'images : comparer, distinguer, faire des « familles », trouver des critères communs (matière, tissu, forme) ; expliciter et justifier. - Projection image par image : prononcer, mettre en relief les aspects formels : sons, syllabes, liens avec d'autres mots, évocation (<i>poncho ça fait penser à ..., vareuse ça finit comme...doudoune ça ressemble à...</i>) <i>Maintenant on va jouer ensemble avec les mots qu'on a découverts.</i> - Projection en continu : prononcer et répéter, mettre en voix ou en rythme (chantonner, murmurer, scander, clamer, réciter successivement le plus vite possible par série ou la liste entière...) - Projection par groupe d'images : produire une phrase avec le mot de son choix (<i>J'ai mis mon anorak pour faire du ski, Le caban du marin est bleu marine</i>). - Projection par groupe d'images : repérer un intrus, le nommer et justifier ou encore le jeu du portrait

(un objet est décrit oralement par le maître, les élèves l'identifient, le désignent et le nomment).

- Projection d'une image : le maître invente une histoire et les élèves la poursuivent (*La petite fille a mis sa cape rouge. Il pleut averse. Elle court sur le chemin....*)
- Il faut réutiliser le mot à plusieurs moments ou introduire des substituts au fil de la narration.
- Projection par série de 3 à 5 images : les élèves observent attentivement, puis, l'affichage masqué, ils énoncent la série de mots de mémoire.

OBSERVATIONS

On peut fabriquer un diaporama avec des photos de vêtements des élèves de la classe ou de l'école ou utiliser Internet pour trouver des photos correspondant au corpus lexical.

Au lieu de nommer les images en accompagnant la projection, le maître peut aussi enregistrer une voix de commentaire, cette modalité sonore capte l'attention et facilite l'écoute des enfants.

On peut aussi mener la même séance sans utiliser de diaporama avec de simples images, photos imprimées ou des objets réels.

Le corpus ciblé pour des GS est celui des mots appartenant à la catégorie des vêtements chauds : manteau, blouson, gilet, veste, anorak, tricot, pull-over, cape, imperméable, ciré, poncho, vareuse, caban, doudoune, parka.

Ce n'est qu'un exemple : Le choix d'un corpus correspond en fait à des priorités et à des critères déterminés par le maître en fonction du niveau de compétences des élèves, du contexte local, d'une programmation de cycle, d'un thème de période...

On peut bien évidemment travailler aussi avec une liste d'adjectifs qui vont être utilisés pour la description : (long/court, léger/épais, large/étroit, ample/cintré...) et des substantifs pour définir la matière (laine, toile, velours, cuir, skaï, polaire, duvet...) Il peut être intéressant alors d'apporter des échantillons de tissus, de tricot, de matières constitutives de ces vêtements pour illustrer les propos du maître.

Ecouter et comprendre en réception ne signifie absolument pas être passif : l'élève doit être attentif, réfléchir, activer ou mémoriser des connaissances sur les choses et sur les mots, répondre à des sollicitations et à des interrogations, remettre en jeu ce qu'il vient de découvrir et de comprendre pour agir, jouer, dire, communiquer...

Les propositions de jeux à l'oral de la 2^{ème} partie ne sont pas exhaustives. ; d'autres situations peuvent être imaginées.

Descriptif des dossiers de photos à réaliser (exemple avec Windows) pour mener les différentes activités de la séance :

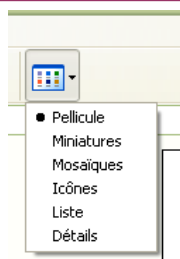


Un dossier image avec des photos de tous les vêtements de la liste (prises par le maître ou sur Internet)
Il faut prévoir plusieurs exemplaires de chaque type par exemple : 4 variantes de manteaux (court, long, rouge, bleu), 2 blousons (en cuir, en jean), 3 gilets (blanc, en polaire, en laine), 2 capes (avec et sans capuche), 2 cirés (jaune, bleu marine)...etc.
Cela permet de traiter le corpus des qualificatifs et de prendre conscience de la multiple référence d'un même mot.



1 - Aperçu des images et des télécopies Windows

Dans Windows, ouvrir un dossier d'images et double cliquer sur une image entraîne automatiquement un affichage en plein écran qui peut être transformé en diaporama en appuyant sur la touche raccourci F11 ou en cliquant sur l'icône « diaporama » dans les outils en bas de page.
Le maître contrôle ensuite la projection pour faire des pauses, des retours en arrière, accélérer, stopper...



La projection par groupe d'images en mode « pellicule » permet d'afficher simultanément des vignettes de petit format et une image sélectionnée plus grande au centre de l'écran.
De cette manière on peut présenter aux élèves une collection d'images qui peuvent être traitées en parallèle pour établir des comparaisons, repérer des différences, entraîner la mémorisation.

Il est nécessaire de préparer à l'avance des sous- dossiers avec les corpus d'images classés selon les critères qui déterminent l'activité, par exemple : 6 vêtements en laine, 5 blousons et un intrus (ciré), une série de 5 (anorak, tricot, cape, imperméable, poncho) à restituer de mémoire.

Situation de la séance	Paramètres du dispositif : Matériel et supports Espace et durée Répartition des élèves Rôle et stratégies du maître	Mise en œuvre : Objectifs Compétences Déroulement et Consignes
Séance 2	Entrée par le jeu : Jeu de cartes : les cartes sont fabriquées à partir de photos qui représentent le corpus de mots de la séance 1. Chaque vêtement est présenté avec 2 variantes (ex : un manteau court, un manteau long) et la carte est doublée pour constituer des paires d'identiques. Sous l'image, le nom du vêtement est écrit en majuscule et en script. Règle du jeu : on joue en groupe de 5/6 élèves avec le guidage de l'enseignant. Les cartes distribuées entre les joueurs, le but est de reconstituer le plus de paires possibles : ▪ Directement à partir de son jeu, en non verbal, en abaissant des paires présentes. ▪ En formulant des demandes à tour de rôle : « <i>Je voudrais le manteau court</i> ». ▪ La partie se termine quand un joueur a formé toutes ses paires. La séance peut durer 15 minutes environ, se dérouler et se répéter à des moments informels de la journée avec des petits groupes d'élèves (accueil, fin de matinée, intervalle entre les ateliers...). La présence du maître est nécessaire à cette 1^{ère} étape de réutilisation du vocabulaire : il contrôle le choix des mots et la compréhension, le respect des règles de jeu et des stratégies d'appariement ; il aide à la lecture comparative des mots écrits ; il guide et contraint la formulation des demandes par les élèves. Il observe et relève les difficultés éventuelles.	Objectifs Compréhension et réutilisation du vocabulaire en réception et production. Les élèves sont tour à tour en position de compréhension en réception (vocabulaire passif) pour répondre aux demandes des joueurs ou en situation de production (vocabulaire actif) lorsqu'ils sollicitent eux-mêmes une carte. Compétences Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent lié au vécu quotidien pour nommer avec exactitude les choses. Produire un oral compréhensible par autrui (syntaxe, lexique) : communiquer et agir dans une situation de jeu. Déroulement et consignes <i>Voici des cartes images avec les vêtements que nous avons appris à reconnaître et à nommer la dernière fois. Cette fois-ci nous allons jouer avec les cartes en respectant des règles. Ce jeu va nous aider à mieux apprendre les mots et à les utiliser pour parler.</i> ▪ Observation réfléchie et commentée des cartes (comparaison, appariement, catégorie, mots écrits) : réactiver le vocabulaire et les connaissances. ▪ Explication des règles pour jouer et choix des contraintes de formulation des demandes. ▪ Jeu

OBSERVATIONS

A partir du corpus de 15 mots de la séance 1, avec 2 variantes de chaque vêtement, on obtient 30 cartes images. On aura donc 60 cartes de paires identiques. Les cartes doivent être plastifiées pour permettre une conservation à long terme et la mise à disposition du jeu en classe à la fin de la séquence.

Les demandes peuvent être de 2 types : minimale, par type de vêtement (le manteau) ou tenant compte de la variante (le manteau long). On peut reconstituer une paire exacte (manteau identique en tout point) ou une paire catégorielle (2 variantes de manteau). Les règles peuvent être ajustées et complexifiées au fil du jeu de même que la formulation de la demande pour travailler des structures syntaxiques différentes (« *Je veux, je voudrais, est-ce que quelqu'un a, je demande, Qui est-ce qui a le...* »)

Le mot écrit sert de moyen de validation supplémentaire dans le cas d'une paire catégorielle ou de désaccord entre élèves au sujet d'une image (on a recours à la comparaison des 2 mots pour s'assurer qu'il s'agit bien de 2 manteaux par exemple). Au début, l'observation et l'explication des règles prend un peu de temps (5/10 minutes) mais rapidement c'est le jeu qui domine et qui mobilise l'activité langagière, cognitive et stratégique des élèves.

Les groupes de joueurs se constituent de manière à ce que tous les élèves jouent au moins une fois mais certains peuvent participer à plusieurs sessions de jeu selon leur envie ou leur besoin (mesuré par le maître qui observe finement les compétences de chacun en cours de partie).

Lorsque le jeu et le vocabulaire sont relativement stabilisés (on peut répartir des moments de jeu sur plusieurs jours), on le laisse à disposition dans la classe ce qui permet un archivage dynamique du lexique et des possibilités de mémorisation et de restitution régulière par les enfants qui peuvent jouer en autonomie.

Situation de la séance	Paramètres du dispositif : Matériel et supports Espace et durée Répartition des élèves Rôle et stratégies du maître	Mise en œuvre : Objectifs Compétences Déroulement et Consignes
Séance 3	Mobilisation en contexte : représenter et dessiner, raconter et présenter son dessin. Le « défilé de mode » : une collection de personnages habillés de vêtements correspondant au corpus de mots choisi et alignés sur une longue bande de papier symbolisant le tapis d'un défilé. Affichage final devant la classe et présentation orale par les élèves de chaque groupe. Le temps de l'exposé oral est d'environ 10 min. par groupe avec possibilité d'échanges et de questionnement. Les élèves travaillent en petits groupes sur un support commun (bande de papier rouleau). La classe peut être organisée en ateliers. Le rôle du maître est différent pendant les 2 phases de la séance : Réalisation : ➤ Commenter l'action des élèves, faire nommer et décrire les découpages de vêtements à coller, verbaliser et expliciter des observations de formes, couleurs, matières, catégories. Encourager les interactions dans le groupe, le tutorat langagier et l'expression des plus « petits parleurs ». Présentation : ➤ Gérer l'écoute et la circulation de la parole ; rappeler le vocabulaire ; aider les élèves à utiliser les temps verbaux appropriés : passé pour expliquer et raconter l'activité ; présent pour décrire le résultat final ou répondre aux remarques et questions.	Objectifs Transfert du vocabulaire dans une production langagière de rappel (évocation) et d'explication/ description. Compétences Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent lié au vécu quotidien pour nommer avec exactitude les choses. Dire, décrire, expliquer après avoir terminé une activité (hors contexte de réalisation) : utiliser le vocabulaire exact et l'usage approprié des temps verbaux (rappel au passé, description au présent) Déroulement et consignes <i>Chaque groupe a une collection de vêtements découpés. Vous allez dessiner des personnages sur la bande de papier et les habiller comme pour un défilé de mode. Ensuite chaque groupe viendra présenter son travail.</i> ➤ Positionnement et collage des vêtements découpés. ➤ Dessin du personnage par complémentation de la silhouette. ➤ Echanges au sein du groupe pour organiser la présentation orale. ➤ Exposé oral de chaque groupe (sur des moments différents) ➤ Echanges et questionnement dans le grand groupe. ➤ On peut prévoir dans une autre séance le passage à l'écrit avec l'étiquetage sous chaque personnage du mot correspondant au vêtement porté.

OBSERVATIONS

Le maître peut répartir les découpages (extraits de revues et catalogues divers) de manière à ce que les groupes ne travaillent pas sur les mêmes items ce qui rendra la présentation finale moins répétitive et plus propice aux échanges. Il faut prévoir plusieurs représentations et variantes de chaque type (manteau à rayures, à pois, militaire, en fourrure...) pour enrichir les possibilités de description lors de l'exposé final. Chaque enfant doit réaliser au minimum 5 personnages. La préparation du matériel détermine directement la production langagière et en particulier la réutilisation de tous les mots du corpus ciblé au départ.

On peut faire découper les images de vêtements par les élèves dans le cadre d'un atelier découpage ou on peut les fournir prédécoupés pour focaliser l'activité des élèves sur le dessin/collage/ présentation orale.

La présentation collective du groupe doit permettre à chaque enfant d'exposer son travail personnel :

« J'ai dessiné 4 personnages. Celui là est habillé avec un blouson bleu rayé, celle là porte une cape de fourrure... »

Il est peu pertinent de faire passer tous les groupes au même moment ; on peut étaler dans le temps ces moments de mise en commun.

Situation de la séance	Paramètres du dispositif :	Mise en œuvre :
Séance 4	Matériel et supports Espace et durée Répartition des élèves Rôle et stratégies du maître Mobilisation en contexte : jeux poétiques Création collective d'un texte poétique à partir du corpus de référence et écriture en dictée à l'adulte. Les mots sont présentés sous forme d'étiquettes avec une représentation imagée de référence et l'écriture du nom du vêtement en majuscule et en script. Phase 1 : 15 minutes Phase 2 : 15 minutes Phase 3 : 15 minutes Phase 4 : 15 minutes. Phase 5 : étalée dans le temps On peut travailler avec la classe entière en regroupement et dégrouper à certains moments pour structurer ou consolider des compétences mal maîtrisées par certains élèves (par exemple, un petit groupe pour développer la conscience phonologique). Le rôle du maître évolue au fil des étapes : Phase 1 : canaliser l'attention des élèves sur la structure du mot ; faire prendre conscience que la langue est un matériau ; développer des attitudes réflexives d'observation et d'analyse. Phase 2 : proposer et expliciter des critères pour jouer avec les mots (chercher des mots qui finissent comme manteau, trouver des mots rigolos comme poncho, des mots de 4 syllabes comme imperméable....) Phase 3 : encourager et mutualiser les trouvailles, structurer les propositions pour construire des phrases en corrigeant la syntaxe, faire reformuler et répéter, noter les productions brutes. Phase 4 : relire les notes, travailler le texte pour l'améliorer et l'enrichir en respectant les contraintes de l'écrit, expliciter la forme de ce type de texte poétique, écrire et finaliser. Phase 5 : proposer des variantes des modes de restitution : récitation, chant, jeu sur les paramètres de la voix, enregistrement, illustration avec dessin ou compositions plastiques.	Mise en œuvre : Objectifs Compétences Déroulement et Consignes Objectifs Etude et utilisation des différentes composantes de la langue pour créer des mots, des jeux de mots, des phrases à l'oral et une mise en texte écrit. Compétences Comprendre, acquérir et utiliser le vocabulaire : pour produire à l'oral un texte poétique. Pratiquer (créer) des comptines et des jeux sur les mots, les sons et les syllabes. Contribuer à l'écriture d'un texte en respectant des contraintes typologiques. Mémoriser et dire un texte poétique (selon différentes modalités) Déroulement et consignes <i>Chaque étiquette nous montre un vêtement, son image et son nom écrit dans les 2 écritures.</i> <i>Nous allons observer leur forme, leurs lettres, les syllabes que l'on peut compter et les sons qu'on entend. Nous allons chercher d'autres mots qui leur ressemblent. Nous allons imaginer des phrases avec tous ces mots. On va écrire ensemble toutes ces phrases en les améliorant pour « fabriquer une poésie ».</i> <i>Vous allez apprendre la poésie et on va la réciter de plusieurs manières différentes : en chantant, en changeant notre voix. On pourra l'illustrer.</i> Phase 1 : approche analytique des mots (nombre de syllabes, sons, longueur, silhouette graphique, initiale, attaque et rime).15 minutes Phase 2 : recherche de correspondances avec d'autres mots (sémantique, sonore, graphique, fonctionnelle, évocatrice). 15 minutes Phase 3 : création poétique (production de phrases à partir des observations précédentes sur la langue avec des échos, des analogies, des effets de style).15 minutes Phase 4 : passage à l'écrit en dictée à l'adulte.15 minutes. Phase 5 : mémorisation et modalités de restitution (récitation, mise en voix, enregistrement sonore, illustration).

OBSERVATIONS

Les différentes phases de la séance doivent se planifier dans le temps pour répartir les apprentissages de manière cohérente et progressive, pour sérier et aborder des compétences différentes à chaque étape.

On passe d'une étude (phonétique et alphabétique) centrée sur les mots isolés à une mise en réseau dans le système de la langue, de la syntaxe de l'oral à celle de l'écrit (par exemple à partir de « parka » et « anorak » qui se ressemblent, on pourrait travailler l'ordre des lettres et l'épellation puis imaginer des anagrammes « karpa » « kanora »... On produirait au final une phrase amusante à partir de la question devinette « Parka et anorak ont un fils. Comment s'appelle-t-il ? »)

La phase 5 en dictée à l'adulte permet d'améliorer les premières phrases, de les enrichir (adjectifs, adverbes, structures syntaxiques, allitérations...). C'est un moment de travail sur la langue qui dépasse mais englobe celui du vocabulaire. C'est aussi l'occasion d'initier les élèves aux contraintes d'écriture d'un texte poétique (Par exemple : retour à la ligne, majuscule en tête de vers). On peut, selon la période de l'année, demander à des élèves de recopier en cursive des parties du texte et reformer collectivement le tout.

Le texte finalisé sera affiché ou transmis à une autre classe de l'école, ou au CP.
Il fait partie à part entière du répertoire poétique de la classe.

Situation de la séance	Paramètres du dispositif : Matériel et supports Espace et durée Répartition des élèves Rôle et stratégies du maître	Mise en œuvre : Objectifs Compétences Déroulement et Consignes
Séance 5	Mobilisation en contexte : variante du jeu du béret. Une collection de vêtements correspondant à un corpus de mots choisis par le maître. Chaque vêtement est photographié 2 fois sous forme de carte plastifiée. On joue dans la salle de motricité comme pour le jeu du béret avec un espace central où sont exposés les vêtements ; 2 équipes derrière une limite, chaque joueur portant un numéro. Des « parleurs » qui voient les cartes et qui vont aider leur équipe, sans montrer les images, à identifier le vêtement à aller chercher. Jeu : 15 minutes. On travaille en petits groupes : 2 équipes de 5 ou 6 enfants. Le rôle du maître est de faire découvrir le jeu du béret, éventuellement dans sa version classique initiale puis de le faire évoluer pour la séance avec un objectif lexical ciblé. Le maître est l'arbitre pour contrôler et réguler le jeu et le respect des règles. Le maître choisit une carte : les parleurs désignent le vêtement cible en le nommant et/ou en le décrivant le plus vite possible à son équipe. Le maître dispose d'étiquettes chiffrées pour appeler les joueurs et déclencher le départ vers la zone centrale où il faut s'emparer du vêtement désigné avant de regagner son camp sans être touché par l'adversaire. La carte image sert à valider le choix de l'objet.	Objectifs Compréhension et production du vocabulaire dans une situation de jeu. Compétences Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire spécifique pour nommer, définir, décrire, expliquer. Produire un oral compréhensible par autrui (syntaxe, lexique) : communiquer et agir dans une situation de jeu. Déroulement et consignes <i>Nous allons jouer au jeu du béret mais d'une manière un peu différente, avec des vêtements. Vous avez besoin de connaître les noms de ces vêtements pour pouvoir jouer et gagner. Il faut aussi savoir écouter et comprendre des informations et bien sûr il faudra aller vite et être plus rapide que son adversaire.</i> ▪ Rappel des règles du jeu du béret. ▪ Présentation de l'installation et du matériel. ▪ Explication des rôles des « parleurs » et des modalités de jeu. ▪ Explication du rôle de l'arbitre. ▪ Jeu ▪ Intervertissement des joueurs/parleurs ▪ jeu

OBSERVATIONS

On peut ajouter plus de vêtements que de photos correspondantes ce qui complique la tâche de recherche et d'identification des joueurs et impose la nécessité pour les « parleurs » de bien nommer et décrire la cible. (par exemple on mettra des manteaux de couleurs différentes et pour marquer un point il faudra ramener l'identique de la carte image).

Dans la zone centrale les vêtements peuvent être exposés de différentes manières pour simplifier/complexifier la recherche et la saisie. (penderie, entassement, alignement...)

Les parleurs ne doivent pas montrer ou localiser le vêtement par des indications de positions.

Ils ont vu la carte image du vêtement (montrée puis conservée par le maître) et ils disposent d'un temps limité (le maître peut chronométrer ou utiliser un signal) pour donner le message informatif correspondant.

On peut mettre 2 « parleurs » pour chaque équipe afin de créer des interactions ou du tutorat. Le temps et le type de l'énoncé informatif peuvent être contraints de diverses façons mais le critère important est la brièveté pour ne pas rompre la dynamique du jeu (*C'est un imperméable pour aller sous la pluie, il est bleu marine et il a une capuche*).

Une fois l'étiquette nombre levée, les « parleurs » se taisent et les 2 joueurs s'élancent à la recherche de l'objet.

Le retour au camp doit se faire sans être touché par l'adversaire et le point est marqué si l'objet est le bon.

Il est important d'intervertir les rôles pour que tous les élèves soient, en production et en réception, « parleur » et « joueur ».

Situation de la séance	Paramètres du dispositif :	Mise en œuvre :
Séance 6	Evaluation	Objectifs
	L'évaluation des acquis des élèves peut se faire en continu au cours de la séquence : grille d'observations, relevé des performances ou des difficultés de certains élèves. On peut organiser une évaluation individuelle pour certains enfants seulement : mieux cerner des difficultés, mesurer le lexique acquis (passif et actif), évaluer les capacités à construire des phrases avec les mots. On peut utiliser comme matériel les cartes images qui ont servi aux différentes séances. On organise la passation sur des moments très courts (10 min) le matin à l'accueil par exemple. Le rôle du maître est de trouver des indicateurs pertinents pour mesurer plus précisément les compétences de certains élèves, en particulier ceux qui ont des difficultés. Il peut de cette sorte mieux cerner les besoins et organiser des remédiations par exemple dans le cadre de l'aide personnalisée.	Compréhension et production du vocabulaire : évaluation Compétences Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire spécifique : pour désigner, nommer, définir, décrire, expliquer. Produire un oral compréhensible par autrui (syntaxe, lexique). Déroulement et consignes <i>Nous allons voir ensemble si tu comprends bien les mots que nous avons appris ensemble.</i> <i>Je vais te dire des mots et tu vas me montrer l'image qui correspond exactement à ce que je te dis.</i> <i>Je vais te montrer des images et tu vas me dire le nom de ce que tu vois.</i> ▪ Une collection d'images ; le maître nomme, l'enfant désigne. On peut aussi décrire les caractéristiques de l'objet. ▪ Une autre collection d'images : le maître montre et l'enfant nomme et/ou décrit. Dans un 2^{ème} temps on peut évaluer les capacités langagières de l'élève pour produire des phrases avec le vocabulaire ciblé. ▪ Demander de produire un énoncé descriptif. ▪ Demander d'expliquer à quoi sert l'objet, quel est son contexte d'utilisation. ▪ Demander de faire des classements par catégories ou selon des critères communs et d'expliquer ses choix.



éduscol

Prévention de l'illettrisme à l'école

Ressources pour enseigner le vocabulaire à l'école maternelle

Activités de classe
Quelles situations langagières proposer
aux élèves ?

septembre 2010

Activités de classe

Quelles situations langagières proposer aux élèves ?

Comprendre des mots nouveaux et **produire** un oral riche et compréhensible. **Comprendre** et **utiliser** les **3 langages** : oral en situation, oral hors contexte, langage écrit.

Les extraits vidéos accessibles en ligne sur <http://eduscol.education.fr/cid52525/ressources-pour-le-vocabulaire.html> ou dans leur version intégrale sur le DVD « Langage à l'école maternelle » sont signalés par 



Activité : Utiliser les rituels du quotidien pour parler et faire parler

Vocabulaire en réception	Vocabulaire en production	Objectifs langagiers
L'enseignant commente, verbalise, désigne et nomme, accompagne l'action en explicitant les actes, les procédures, les ressentis... « Il dit tout haut ce que l'enfant pense tout bas, immergé dans le faire. » Il fournit le vocabulaire précis et des formulations langagières nombreuses. Il pose des questions ouvertes, sollicite les réponses et les échanges	Placer l'élève en position de tuteur, de « passeur de consignes » pour qu'il prenne la parole à son tour pour faire ranger la classe, présenter le rituel du matin, expliquer aux petits le lavage des mains aux toilettes, conduire le groupe à la salle de motricité, faire installer le matériel d'un parcours...	- Entrer en relation avec autrui par le langage. - Comprendre et utiliser le vocabulaire du quotidien de l'école. - Exprimer des besoins et répondre aux sollicitations de l'adulte en se faisant comprendre. - Produire un oral compréhensible pour faire agir autrui.

Activité : Jouer dans les coins jeux symboliques

Vocabulaire en réception	Vocabulaire en production	Objectifs langagiers
L'enseignant s'invite à jouer avec un ou quelques élèves. Sa parole accompagne l'activité pour identifier et nommer les objets, commenter et décrire l'action ou les procédures, faire reformuler ou redire des mots ou des énoncés, interroger de manière ouverte pour encourager la prise de parole et vérifier la compréhension.	Modifier le dispositif de l'activité pour que l'enfant soit le « maître du jeu » et qu'il ait le monopole de la parole. Les rôles sont régulièrement intervertis entre parleur/ acteur. Dans un coin jeu bricolage le meneur du jeu fait construire aux autres un objet dont il détient seul la forme et les procédures de construction. Dans le coin poupée la « maman » fait mettre la table à ses enfants. Dans le coin marchande, la « cliente » a une liste de courses en images et passe commande. Dans le coin cuisine, le « chef cuisinier » fait faire une recette	- Entrer en relation avec autrui par le langage. - Comprendre et utiliser le vocabulaire du quotidien de l'école et le vocabulaire spécifique pour nommer des objets, des matières, des formes selon l'activité mise en jeu. - Répondre aux sollicitations de l'adulte en se faisant comprendre. - Produire un oral compréhensible pour faire agir autrui.

	à ses « apprentis » L'enseignant régule et encadre l'activité, observe finement les capacités des enfants à partir d'indicateurs choisis.	
--	--	--

Activité : Réaliser une recette simple, avec un support imagé ou non, en atelier cuisine

	Vocabulaire en production	Objectifs langagiers
L'enseignant explicite la procédure à suivre de vive voix en donnant les consignes d'action au cours d'un atelier en petit groupe. (il prend des photos des élèves en action). Il peut aussi utiliser un support imagé papier ou encore mieux, un diaporama fabriqué avec des photos numériques qui retracent et illustrent les étapes de la recette. * Chacune des étapes visionnées va s'accompagner d'un commentaire qui exige la compréhension de l'énoncé pour agir. On peut aussi enregistrer au préalable des consignes et réaliser la recette en écoutant cet enregistrement avec des pauses.	Lorsque tous les élèves ont réalisé la recette de cette manière, on utilise le diaporama initial ou un « album écho » réalisé à partir des photos prises pendant l'atelier cuisine. A l'oral, en groupe restreint, on produit une phrase explicative/prescriptive pour chaque étape de la recette. Pour travailler la prononciation et la fluidité de l'énonciation d'une phrase complète, on peut enregistrer chaque énoncé stabilisé et constituer une recette orale. En dictée à l'adulte on peut écrire les phrases de chaque photo pour rédiger le texte de la recette qui sera transmis à une autre classe ou archivée dans un « cahier de recettes » de la classe.	Maîtriser un champ lexical spécifique (verbes et substantifs) Comprendre les consignes (pour réaliser une recette) Prendre sa place dans des échanges pour coopérer et agir ensemble. Produire une phrase dans la syntaxe de l'oral pour donner des consignes d'action. Adapter un énoncé oral pour qu'il puisse être écrit en respectant les contraintes formelles d'un type de texte particulier.

Activité : Explorer les propriétés des objets et de la matière

Vocabulaire en réception	Vocabulaire en production	Objectifs langagiers
On peut aisément programmer des ateliers d'exploration sensorielle en lien avec de nombreux thèmes, projets, périodes de ce la vie de la classe : fruits/légumes, épices/parfums, fleurs/feuilles, tissus, eau/glacé, instruments de musique, bruits de la nature/ville... L'enseignant apporte un matériel varié à manipuler et à découvrir par les sens. Il observe et accompagne les élèves pour construire des notions (sucré/salé), établir des	Pour passer du langage intériorisé de la phase d'exploration sensorielle à une situation de production langagière active il faut imaginer des dispositifs qui conduisent les élèves à parler. Le jeu est un vecteur très efficace. Ex : derrière un écran un élève utilise des instruments, les autres doivent les identifier et les nommer (à tour de rôle). Dans un sac, à l'aveugle, en temps limité, les élèves touchent des échantillons de	Maîtriser un champ lexical spécifique (noms, adjectifs), connaître quelques termes génériques pour identifier, caractériser et nommer. Construire des représentations et des références communes. Comprendre que certains mots ou objets peuvent appartenir à plusieurs catégories. Comparer, classer, catégoriser, trier, définir des objets selon des propriétés.

comparaisons et concevoir des catégories, donner les mots de vocabulaire exacts et les termes génériques, « mettre en mots » les perceptions. La parole du maître donne à penser et à entendre : elle structure le fonctionnement cognitif et celui de la langue	tissus et les caractérisent avec un adjectif (même jeu possible en goûtant des fruits ou des saveurs qu'il faut nommer). On peut jouer pour gagner (les réponses justes marquent des points)	
--	--	--

Activité : comprendre les propriétés fonctionnelles d'un objet

Vocabulaire en réception	Vocabulaire en production	Objectifs langagiers
A partir de collections d'objets ou à défauts de substituts imagés : photos, cartes, albums, documentaires, albums, documentaires ou imagiers, présentés par l'enseignant. Il s'agit de reconnaître l'objet, de le nommer et de définir sa fonction. La parole du maître structure les observations et propose des formulations syntaxiques du types : « le marteau est un outil, il sert à bricoler, à enfoncer un clou, à taper sur quelque chose. »	Jeu de cartes type 7 familles : le maître fabrique un ensemble de cartes à partir d'un corpus de mots choisis (photos d'objets réels) Il constitue des familles de plusieurs catégories (outil, matériel scolaire, ustensiles de cuisine, matériel de toilette...) Le but du jeu est de reconstituer la famille au complet en échangeant des cartes. L'élève doit demander la carte dont il a besoin mais sans nommer l'objet ; il doit produire un énoncé qui explique sa fonction. Celui qui a la carte en main écoute, identifie l'objet et donne le nom exact (« C'est un outil, ça sert à ramasser les feuilles, à ratisser les chemins »//« C'est un râteau »).	Maîtriser un champ lexical spécifique (noms, verbes). Connaître quelques termes génériques. Comprendre qu'un objet/mot peut avoir des représentations différentes et construire des références communes. Comparer, classer, catégoriser, trier, définir des objets selon leur fonction. Produire une phrase dans la syntaxe de l'oral pour expliquer et définir en se faisant comprendre d'autrui.



Activité : Réaliser un parcours d'actions motrices

Vocabulaire en réception	Vocabulaire en production	Objectifs langagiers
L'enseignant installe un parcours pour escalader, ramper, sauter, courir, marcher en équilibre, rouler, enjamber, slalomer... Il donne les consignes pour agir, il nomme le matériel, il explicite les conduites, les conduites motrices, il accompagne et commente	A partir de substituts imagés (photos, diaporamas), les élèves reconnaissent, identifient le matériel et les actions représentées ; ils les désignent, les nomment en utilisant le lexique approprié ; ils produisent des phrases simples dans la syntaxe de l'oral pour expliquer, décrire et	Maîtriser un champ lexical spécifique (verbes d'actions motrices, vocabulaire spatial et noms du matériel EPS). Comprendre des consignes d'actions et des informations spatiales. Rappeler une activité et décrire une expérience dans un oral compréhensible avec un vocabulaire précis.

l'action en cours auprès des élèves les moins habiles. Il prend des photographies.	raconter ce que montre la photo. Une autre activité peut être proposée : dans un petit groupe d'élèves, 1 ou 2 ont une photo représentant un parcours à installer. Le matériel nécessaire est à disposition et les « maîtres d'œuvre » doivent diriger les autres pour qu'ils reconstituent le parcours à l'identique. (rôles à intervenir.	S'exprimer dans un oral compréhensible et précis pour faire agir les autres.
--	---	--

Activité : Utiliser un matériel riche et varié en atelier peinture

	Vocabulaire en production	Objectifs langagiers
L'enseignant dirige l'activité en choisissant l'outil et la peinture (type et couleur), il précise le geste à effectuer (tamponner, tapoter, remplir, étaler, entourer, repasser, recouvrir, frotter, caresser, gratter, rayer...) Il détermine fortement l'action de l'enfant ; il fait répéter les énoncés prescriptifs en questionnant et en faisant énoncer des consignes simples.	Les peintures affichées, les élèves viennent expliquer, raconter comment ils ont procédé. Le passage au langage d'évocation réactive le vocabulaire dans une forme d'oral proche du récit.	Maîtriser un champ lexical spécifique (verbes et substantifs, adjectifs de couleurs) Comprendre pour agir et appliquer des consignes. Rappeler une activité et décrire une expérience dans un oral compréhensible avec un vocabulaire précis

Activité : Exprimer des sentiments devant des sélections de collections de reproductions d'œuvres d'art

Vocabulaire en réception	Vocabulaire en production	Objectifs langagiers
L'enseignant présente les œuvres, décrit, montre, explique et même raconte. Il décrit et nomme les sentiments exprimés sur les visages représentés en partant des propositions des élèves pour enrichir le vocabulaire : joie, allégresse, bonheur, contentement, ravissement, gaîté... Dans une 2^{ème} phase, les mots découverts sont illustrés, mis en scène : un enfant imite, mime, exprime un sentiment. Le maître le photographie	Avec des cartes fabriquées à partir des photos de la 1^{ère} séance. En petit groupe, le maître montre une carte et les élèves doivent décrire, expliquer, nommer le sentiment représenté avec les mots justes en réutilisant les trouvailles et les synonymes découverts. Le maître fournit l'étagage nécessaire. Il y a plusieurs photos par sentiment et on peut faire des jeux de tri, classement et	Observer, décrire une œuvre d'art. Exprimer des sentiments et des émotions avec le vocabulaire approprié. Comprendre la notion de synonyme ou de terme de sens proche. Manipuler la syntaxe et opérer des transformations de structures de phrases. Réinvestir un vocabulaire nouveau pour produire oralement une histoire. Se saisir des aides

comme un tableau ou une statue. On peut travailler sur la transformation syntaxique : la joie/ je suis joyeux/ je ressens de la joie/ je me sens joyeux. Aborder la phrase négative et les mots contraires. (je ne suis pas contente/je suis fâché). Découvrir des comparaisons, des expressions ou en inventer par associations logiques ou poétiques : Il est gai comme un pinson/ Je suis furieux comme un orage.	recherche d'intrus. A partir d'une photo le maître invente une petite histoire : « Elie est terrifié. Il a vu dans son armoire une ombre rouge qui l'effraie. Il entend un bruit horrible sous son lit. Heureusement son papa entre dans la chambre et c'est fini ! Il n'a plus peur de rien. Quel petit froussard tu fais ! lui dit son père. » A partir d'une autre image, le maître guide les élèves pour produire un nouveau récit avec un autre champ lexical	linguistiques fournies par le maître pour corriger, améliorer, travailler la langue.
--	---	---



Activité : Utiliser une sélection d'albums qui correspondent à un champ lexical donné

Vocabulaire en réception	Vocabulaire en production	Objectifs langagiers
Lire un album, raconter sans le support du livre, présenter les illustrations. Dans une 2^{ème} phase le maître reprend le texte et met l'accent sur la dimension lexicale : il insiste sur les mots qui sont objectifs d'apprentissage ; il propose des manières équivalentes de dire, il met en lumière par des effets de contraste ou des oppositions ; il opère des renvois et des comparaisons. Par exemple : « <i>Très vigilante, la petite poule rousse....</i> » « Elle est attentive, elle fait attention, elle se méfie, elle est méfiante, elle est prudente, elle prend des précautions....Si elle ne le faisait pas, si elle était étourdie, tête en l'air, distraite...le renard l'attraperait tout de suite... vous savez comme dans Roule galette qui ne se méfie pas du tout du renard et qui se perche sur son nez pas du tout vigilante....et Hop ! Il la croque. » Il joue avec sa voix pour mettre l'emphase sur un mot, pour attirer l'attention et la curiosité des élèves, les encourager à	Lorsqu'un corpus de mots aura été découvert en réception et compréhension d'histoires, on peut imaginer de nombreux dispositifs autour de l'album et placer l'élève en situation de production langagière de manière à faire réutiliser le vocabulaire dans différents contextes : ➢ Conserver les illustrations et effacer le texte. A l'oral ou, en dictée à l'adulte pour passer à l'écrit, reconstituer l'histoire. ➢ A partir de photos des moments clés d'une histoire, les élèves reconstruisent les étapes du récit, racontent et ordonnent pour retrouver la trame narrative. ➢ Caractériser un ou des personnages typiques rencontrés dans un réseau de lectures : le loup est par exemple souvent dangereux, agressif, méchant, effrayant, horrible, tueur, noir...On travaille les adjectifs ou les verbes (il mord, il dévore, il attaque, il se cache, il guette...) ➢ Travailler une structure ou	Ecouter et comprendre une histoire lue ou racontée. S'interroger sur le sens des mots, montrer de la curiosité pour la langue et solliciter le maître pour comprendre et apprendre un vocabulaire nouveau. Utiliser le vocabulaire pour produire des phrases, pour inventer des histoires, décrire des personnages. Se saisir des aides linguistiques fournies par le maître pour corriger, améliorer, travailler la langue Comparer, classer, catégoriser, trier, définir des objets selon des propriétés : échanger, justifier, donner son point de vue.

interroger sur le sens, à prendre conscience de la forme sonore, syllabique, voir graphique avec les GS.	une formulation récurrente comme point de départ à la production de phrases (on peut ou non utiliser des supports d'images) : « A l'orée du bois... » « Ils vécurent heureux... » ➤ Trier et classer des albums à partir du thème, du personnage central, des lieux ou de l'époque, des illustrations : « Je les mets ensemble parce qu'il y a toujours une sorcière. » « C'est la même famille parce que ça se passe à la mer. »...	
--	--	--



Atelier : utiliser des documentaires, des albums de vie, des exposés...

Vocabulaire en reception	Vocabulaire en production	Objectifs langagiers
Accueillir une autre classe qui vient exposer une « aventure » et ses traces (De nature diverse) Ecouter un album de récit de voyage. Visionner une séquence vidéo, un diaporama, consulter un site Internet pour découvrir le journal d'un explorateur... Ecouter un camarade qui vient présenter quelque chose qui lui est arrivé... Toutes ces activités lorsqu'elles sont programmées et paramétrées permettent de cibler du vocabulaire et de prendre conscience des compétences langagières et des « attitudes pour parler » qui correspondent à ce type de situation de communication. Le maître doit rendre clair les aspects méthodologiques et pragmatiques de ce type de discours.	A partir du vocabulaire scientifique et en liaison avec les contenus des programmes dans le domaine de la découverte du monde, les élèves participent à des ateliers de « petits chercheurs » : Les traces des expériences (formes diverses : affiche, photos, croquis, diaporama sur l'ordinateur, récit...) servent de support pour un exposé au reste de la classe. Les élèves réutilisent le vocabulaire et s'entraînent à parler devant le groupe, à répondre à des questions, à donner des explications... La constitution d'un carnet d'expériences qui servira de support d'échanges dans la famille est aussi un vecteur de réinvestissement lexical riche et porteur d'interactions langagières.	Maîtriser un champ lexical spécifique. Ecouter un exposé, questionner, s'intéresser, comprendre. S'exprimer pour présenter, exposer, relater, rendre compte, expliquer, transmettre des savoirs... Utiliser les temps du passé et des tournures syntaxiques déclaratives et explicatives avec des connecteurs logiques

Activité : Utiliser des comptines, des poésies, des vire-langues.. ;pour écouter, mémoriser, créer, réciter, interpréter, mettre en scène

Vocabulaire en reception	Vocabulaire en production	Objectifs langagiers
Faire découvrir, écouter, comprendre et apprécier un répertoire. Une programmation concertée sur le cycle, rigoureuse et cohérente du point de vue des critères de choix (types de textes) et de la difficulté des textes. Des séances régulières, ritualisées et des supports d'archivage valorisés. Pour permettre les « retours sur... »qui assurent la stabilisation des acquis langagiers (lexique, syntaxe). L'enseignant doit réfléchir à la dimension linguistique qui est à privilégier dans les textes étudiés : entrée phonologique, rythmique, sémantique, syntaxique, littéraire, théâtrale, culturelle...Elle détermine forcément la manière d'aborder le texte avec les élèves et les objectifs langagiers qui vont conditionner les apprentissages.	Les moments d'écoute, d'imprégnation, d'explication et de compréhension se prolongent par des séances de production qui peuvent être diverses : ➤ Récitation individuelle, chant choral, jeu théâtral ➤ Mise en musique d'un poème et interprétation. ➤ Création d'une comptine à partir d'une structure répétitive de sons, de formes syntaxiques, de mots... ➤ Jeux de cadavres exquis à la manière des surréalistes ; à l'oral, enregistrés, écrits, récités. Listes de mots rares par thèmes et inventions poétiques ou narratives : « la giroflée s'en est allée, l'asphodèle a mis des ailes, la capucine est bien coquine... ».	Se construire un répertoire de référence. Ecouter, comprendre, mémoriser, réciter, produire des textes « poétiques ». S'approprier des formes syntaxiques particulières, tournures, formules... Observer la langue, ses régularités et ses raretés, ses caractéristiques formelles, en particulier sonores. Dire, jouer, chanter, interpréter avec une prononciation adéquate et des effets déterminés par le contexte (ton, gestuelle, typologie de mise en voix/scène...)



Activité : utiliser des écrits d'usage (menus de la cantine, calendrier, journal, plan, affiches...)

Vocabulaire en reception	Vocabulaire en production	Objectifs langagiers
L'enseignant lit, montre, présente, décrit, explique à quoi ça sert. L'utilisation du vidéo projecteur est un atout dans ce type de situation pour travailler sur des supports agrandis, permettre de visualiser et de désigner des parties, images, mots, textes sur les documents. Le maître aide à comprendre la structure et la fonction du document, il apporte le lexique spécifique, il questionne pour guider la compréhension des élèves.	L'élève devient acteur et parleur par le biais de dispositifs de production d'écrits avec dictée à l'adulte ou de jeux divers : Ecrire tous ensemble le menu de la cantine. Rédiger la UNE d'un journal suite à un évènement, une sortie scolaire... Fabriquer sa carte d'identité, le permis de conduire à vélo... Composition plastique ou photomontage d'une affiche d'exposition ou de cinéma. Jeu du présentateur TV :	Maîtriser un vocabulaire spécifique. Ecouter un exposé, questionner, s'intéresser, comprendre. Connaître des écrits d'usage et comprendre leur fonction. Manipuler la syntaxe et opérer des transformations de structures de phrases ; Réinvestir un vocabulaire nouveau pour produire des écrits en respectant des contraintes liées à une typologie de textes.

	présenter la UNE du journal à l'oral comme à la télévision ou à la radio. Trier une collection de documents d'usage et classer selon leur fonction ou leur type.(et autres critères possibles) Sortir de l'école, faire une promenade à pied et représenter un itinéraire sur un plan de quartier qu'on présente à un autre groupe pour qu'il réalise le parcours.	Comparer, classer, catégoriser, trier, définir des objets selon des propriétés : échanger, justifier, donner son point de vue.
--	---	---



Activité : catégoriser, classer, faire des jeux de logique et de réflexion avec de nombreux jeux et supports

Vocabulaire en reception	Vocabulaire en production	Objectifs langagiers
La parole de l'enseignant est structurante et méthodologique pour accompagner l'action ou le jeu, expliciter les termes et les procédures, construire des notions et des connaissances, fonder des raisonnements logiques et les argumenter. Le maître peut participer à divers moments de jeux (en particulier à l'accueil) : il « met en mots » les propriétés qui servent de critères pour établir des relations catégorielles (perceptives, fonctionnelles, sémantiques) ; il aide à concevoir ou appliquer des règles de tri ; il fournit le vocabulaire nécessaire ; il organise les stratégies.	Diverses situations de jeux permettent de placer l'enfant en situation de verbaliser les procédures et résultats des opérations de catégorisation : ➤ Jeu de cartes « à la parlante » où il faut reconstituer des paires, des familles, des classes, des collections en demandant les cartes manquantes de manière explicite et critériée. ➤ Jeux de discrimination, jeux d'intrus, jeux des 7 erreurs. ➤ Jeu de « Qui est-ce ? ».	Maîtriser un vocabulaire spécifique. Comparer, classer, catégoriser, trier, définir des objets selon des propriétés : échanger, justifier, donner son point de vue.



Atelier : utiliser pour communiquer divers jeux à l'oral permettant d'identifier, de désigner, nommer, décrire, caractériser, avec ou sans supports.

Vocabulaire en reception	Vocabulaire en production	Objectifs langagiers
L'enseignant fait découvrir les jeux et les règles de fonctionnement : ➤ Jeu du portrait : décrire précisément un objet caché ou absent ; l'élève écoute,	L'objectif étant de placer l'enfant en position de production langagière, il s'agit de modifier le dispositif du jeu pour que l'enseignant n'ait plus le monopole de la parole.	Maîtriser un champ lexical spécifique. Connaître quelques termes génériques. Comprendre qu'un objet/mot peut avoir des représentations

identifie, nomme. ➤ Devinette : des cartes ou objets sont exposées. Les élèves questionnent pour extraire des informations qui permettent d'identifier à quelle carte le maître pense. ➤ Jeu du « souviens toi » : l'enseignant propose une image à observer ; il la retourne pour la cacher et les élèves doivent donner des éléments qui la composent. ➤ Le bouche à oreille : l'enseignant choisit une carte et en fait la description à l'oreille d'un 1^{er} élève sans la lui montrer ; l'élève passe l'information et le dernier du cercle doit identifier la carte. ➤ Jeu de l'aveugle : de part et d'autre d'un écran, une collection identique de cartes/ images portant sur des items similaires mais avec des variantes de taille, forme, couleurs, matière... En posant des questions, il faut identifier la carte choisie.	C'est l'élève qui fait deviner, qui répond aux questions, qui pose les devinettes... Il est important de déléguer les rôles de meneur de jeu et de constituer des tutorats pour que les plus habiles aident les plus faibles.	différentes et construire des références communes. Comparer, classer, catégoriser, trier, définir des objets selon leur fonction, leurs propriétés. Produire une phrase dans la syntaxe de l'oral pour expliquer et définir en se faisant comprendre d'autrui.
---	---	---

Atelier : utiliser les formules de politesse et les questionnements au moment des rituels

Vocabulaire en reception	Vocabulaire en production	Objectifs langagiers
L'enseignant présente des formules, dit des dialogues, joue avec des marionnettes, participe à des échanges en impliquant l'élève pour répondre, compléter, répéter...	L'élève fait parler des marionnettes, répond aux sollicitations de l'adulte dans le cadre d'échanges spontanés, converse au téléphone avec un appareil installé dans le coin poupée....	Maîtriser un champ lexical spécifique. Ecouter un exposé, questionner, s'intéresser, comprendre. S'exprimer pour présenter, exposer, relater, rendre compte, expliquer, transmettre des savoirs... Utiliser les temps du passé et des tournures syntaxiques déclaratives et explicatives avec des connecteurs logiques

Activité : utiliser des marionnettes et le théâtre d'ombres pour créer des jeux et des mises en scène

Vocabulaire en reception	Vocabulaire en production	Objectifs langagiers
L'enseignant rejoue des passages de certaines histoires, de contes déjà lus. Il reprend des formules, des dialogues comme autant de références littéraires ou culturelles à construire (possibilité d'enregistrer et de créer un coin écoute)	L'enfant peut redire à son tour, rejouer les scènes, réciter et mettre en voix. Dans d'autres contextes de lecture, il est sollicité pour faire des rappels, des comparaisons qui permettent de restituer et de créer des échos.	Maîtriser un champ lexical spécifique. Connaître des textes du patrimoine : mémoriser des extraits, formules, tournures, citations